2000年4月1日発行（毎月1回1日発行） 第3巻第4号通巻22号 1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

4
APRIL 2000
No.022
月刊プレイオンライン

QUAKE IIエンジンを究極までチューニングした
DAIKATANA

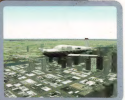
特殊部隊に擬似入隊できる
傑作アクション
SWAT3

特別企画
STEP INTO SPORTS GAMING WORLD

話題作を最速プレビュー

アクションRPG
NOX
レーシング
スーパーバイク2000

世界各地の
観光フライトガイド
Flight Simulator 2000



付録CD-ROM
THIEF II、NBA LIVE 2000、蒼きウル
C&C TIBERIAN SUN、風来のシレン
など多彩なジャンルの体験版を多数収録

MISIA PROVIDED BY OCN

OCN100万回線突破記念キャンペーン、実施中 2月21日(月)～3月31日(金)

新規にOCNをご契約のお客さま、すでにOCNをご利用のお客さまに、2つのプレゼントチャンス。くわしくはOCNホームページをご覧ください。

http://www.ocn.ne.jp/

応募締切:平成12年3月31日(金)午後3:00
お問い合わせ:OCN100万回線突破記念キャンペーン事務局
〈受付時間〉午前10:00～午後6:00(月曜～金曜)※土曜・日曜・祝日は休業とさせていただきます。

0120-180890 ※携帯・自動車電話・PHSからもご利用になれます。 E-mail:campaign@ocn.ad.jp

MISIA REMIX 2000 LITTLE TOKYO SECRET PARTY プレゼント

各コースへご応募いただいた方の中から抽選でプレゼント。
<Aコース> シークレットパーティー会場にペアでご招待/500組1,000名様
<Bコース> インターネットライブ中継アクセスID/1,000名様

MISIA REMIX 2000 LITTLE TOKYO SECRET PARTY
2000.4.19 [wed] at The Garden Hall (Ebisu)
OPEN 20:00
GUEST DJ:HEX HECTOR, KAZUHIKO GOMI & MORE SPECIAL GUEST DJ!
FEATURING DIVA:MISIA
※インターネットライブ中継の時間は21:00より約60分程度を予定しております。

MISIA ORIGINAL GOODS プレゼント

ゲームをクリアされた方には、MISIAオリジナルグッズまたはOCNオリジナル携帯ストラップをプレゼント。
ゲームはキャンペーン期間中に2種類、ふるってご参加ください。

<第1弾> 平成12年2月21日(月)～3月13日(月)
Dance Dance ゲーム
MISIAオリジナルナイロンジャケット/100名様

<第2弾> 平成12年3月14日(火)～3月31日(金)
Doki Doki カクテルゲーム
MISIAオリジナルボディバッグ/100名様

■MISIAオリジナルグッズの他にも、OCNオリジナル携帯ストラップを合計10,000名様にプレゼント。

MISIA:REMIX 2000-LITTLE TOKYO/BVCS-28001-2(CD+ENHANCED CD SET) ¥3150(tax in) 2000.4.19 COMING

① 月々980円から始められる。

メニュー	月額ご利用料金			
OCNダイヤルアクセス・ライト	基本額(4時間まで)	980円	4時間を超える部分	10円/分
OCNダイヤルアクセス・ナチュラル	基本額(15時間まで)	1,750円	15時間を超える部分	7円/分
OCNダイヤルアクセス・レギュラー	基本額(40時間まで)	2,300円	40時間を超える部分	5円/分
OCNダイヤルアクセス・ロング	基本額(100時間まで)	2,800円	100時間を超える部分	3円/分

※ご利用にあたっては、月額ご利用料金のほかに、新規お申し込み費用(オンラインサインアップの場合2,800円、加入申込書の場合3,800円)がかかります。(平成12年2月現在)※別途、アクセスポイントまでの通信料金が必要となります。

② アクセスポイントは、国内最多の567カ所。
全国どこからでも、最寄りのアクセスポイントまで市内料金で利用できるから、とっても便利。

○必要なメールだけ自動転送したり、Webでメールをチェックなど、機能の充実。iモード対応機能がパワーアップ。………… Mail ON
○ホームページを無料で開設できる(5Mバイト)。………… Page ON
○3Dワールドに広がる楽しい出会いのチャット空間。………… あ・らトーク
会員ひとりひとりに最適なWeb情報やニュースが届く。………… Club OCN
豊富なジャンルの最新情報が毎日メールで届く(登録無料)。… デジタルニュース配信
○アクセスポイントはすべてISDNに対応。しかも全国55都市62カ所ではPIAFSに対応。
※ご利用上の制約がある場合がございますので、詳しくはお問い合わせください。

お申し込み・お問い合わせは 0120-506506(コール コール) ※携帯、自動車電話、PHSからもご利用になれます。
OCNホームページ http://www.ocn.ne.jp/ E-mail info@ocn.ad.jp

受付時間:午前9:00～午後9:00 フリーダイヤルにかけるときは「0120」から正しくダイヤルしましょう。 ●表示価格には、消費税相当額は含まれておりません。 ©Aptiva、ThinkPadは、IBM Corporationの商標です。

③ 困ったときも、しっかりサポート。 ○高速通信を実現する国内最大級500Mb/sのバックボーン。○料金の選び方をアドバイスするコンサルティングデスク。

パソコンをもってなくても、始められる。OCN PCパック

■IBM Aptiva® Eシリーズ — 3,980円/月※1 ■IBM ThinkPad® iシリーズ — 5,980円/月※1

パソコンリース※2 ＋ プロバイダ契約※3 ＋ テクニカルサポート※4

※1 3年間継続してご契約いただく場合の料金です。途中で解約される場合は所定の違約金が必要となります。
※2 インターネットを楽しむソフト満載のインターネット接続用パソコンを、すぐ使える状態でお届けします。3年間お使いいただいたあとは、継続使用やお買い上げなどのプランもご用意しています。
※3 OCNダイヤルアクセスが月100時間までお使いいただけます。月100時間を超えた場合は、3円/分の加算額が必要となります。
※4 パソコン本体とモニタは、3年間無料保守サービス付き。困ったときには、1年間無料のテクニカルサポートまでお電話ください。

インターネットをはじめるなら、**プロバイダはOCN**

NTT Communications NTTコミュニケーションズ株式会社

◎OCNはNTTコミュニケーションズ株式会社の商標です。◎ とフリーダイヤルは登録商標です。

日本テレコムのインターネット「ODN」

ODNダイヤルアップサービス：入会金無料!! 月額1,950円（メールID込み 定額制）

サポート充実 ODNに関するご質問やトラブルは、フリーコールのサポートセンターへご連絡下さい。親切、ていねいにお答えします。

安心・カンタン 日本テレコムだから、安心・速い大容量回線（東京～大阪300Mb/s）。もちろん、入会は本誌付録のCD-ROMで簡単ラクラク。

楽しさいろいろ インターネットショッピングが楽しめる「TownLink」、ゲームや占いで遊べる「D-station」、「天気予報」など、楽しいコンテンツがいっぱい。

アクセスポイント全国175都市に拡大中! （開設済）釧路・北見・旭川・帯広・岩見沢・小樽・札幌・千歳・滝川・室蘭・苫小牧・函館・青森・八戸・弘前・秋田・山形・盛岡・仙台・石巻・福島・郡山・いわき・宇都宮・大田原・渋川・高崎・前橋・太田・桐生・栃木・小山・熊谷・水戸・常陸太田・竜ヶ崎・土浦・石岡・古河・久喜・草加・浦和・川口・川越・東松山・所沢・青梅・飯能・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・柏・千葉・市原・茂原・市川・船橋・東金・成田・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・小田原・新潟・新津・三条・長岡・長野・松本・諏訪・上田・甲府・沼津・清水・富士・静岡・掛川・磐田・浜松・豊橋・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・尾張横須賀・津島・岡崎・豊田・春日井・半田・多治見・岐阜・大垣・桑名・上野・津・四日市・富山・高岡・金沢・福井・小松・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・和泉・富田林・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・三田・加古川・姫路・奈良・大和高田・八日市・和歌山・田辺・岡山・宇部・倉敷・福山・尾道・広島・呉・東広島・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・飯塚・北九州・宗像・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。12月以降、その他15都市に拡大予定。 各アクセスポイントでデジタル回線（ISDN同期64kb/s）とアナログ回線（56kb/sまで）*どちらもOK。※ブルーのアクセスポイントはV90にも対応しています。*56kb／sモデムのアクセス速度は、お客様の環境にも左右されますので、必ずしも56kb／sで接続されるとは限りません。*上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。

◎全国共通アクセスポイント：全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円／120秒でつながります。（アナログ 33.6kb/sの場合）アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円／60秒でPIAFS対応通信ができます。

*ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。
*0088市外電話サービスへの加入が必要です（加入料無料）。

海外出張に便利! 国際ローミングサービスで提携先のプロバイダー（海外150ヶ国、4000のアクセスポイント）から、インターネット接続が出来ます。

*国際ローミングサービスのご利用に関しては、別途接続料金30円／分とアクセスポイントまでの通話料がかかります。
*ローミングエリアの通信環境や提携先プロバイダーの都合等により、ご使用できない場合がございますのでご了承下さい。

モバイルユースを応援する超低料金プラン!! モバイルユースに最適！携帯電話からダイヤルアップでインターネットに接続！
モバイルプラン（入会金無料！月額980円：定額制）
※J-PHONE、DoCoMoでご利用いただけます。詳しくはODNサポートセンターまで *専用の申込用紙でのお申込みとなります。

ODN
Open Data Network

*Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。*記載の価格は消費税別

詳しくは、ODNホームページ（http://www.odn.ne.jp/）をご覧下さい。

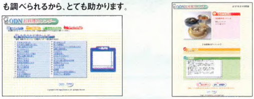
●お問い合わせは：〒136-8765 東京都江東区新砂1-8-2東水工ビル ODNサポートセンター フリーコール 0088-86（ODNサービス案内・無料） フリーコール 0088-85（ODN接続サポート・無料）
[受付時間] 9:00～21:00（平日）9:00～18:00（土曜）※日・祝祭日休 ＜FAX＞0088-22-8850（24時間無料着信） ＜E-mail＞odn-support@odn.ad.jp（ODNサービス案内）

おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!

今日の晩御飯のおかずは何にしようか悩んだときは、

「ODN お料理カレンダー」

毎日の晩御飯のおかずを考えるのはとても大変。そんなときは迷わず「ODN お料理カレンダー」をチェック。毎月、季節にあったメニューをカレンダーと完成写真で解説。「材料別」「調理方法別」「ジャンル別」でも調べられるから、とても助かります。



検索や最新ニュース、チャンネル、チャットなど盛り沢山

「ODNエキサイト」

ODNは、新しいインターネット情報提供サービス。検索サービスや最新ニュース、チャンネル、チャットなど豊富なサービスを用意。「マイODNエキサイト」に登録すると、トップページに表示する項目を指定できます。

12の質問の回答すべてが一致した男女をマッチング

「ODN 赤い糸をさがせ」

この世の中には自分と同じ趣味や嗜好を持った相手がきっといるはず。そんな赤い糸で結ばれたような二人を引き合わせてくれる新企画。使い方はとても簡単、12の質問に答えていくだけ。すべてにマッチした相手がいると、翌日にメールが届きます。

占いやゲームなど遊びがいっぱい

「D station」

ビギナーからベテランユーザーまで、みんなが楽しめるコンテンツがいっぱい。続々と新しいタイトルが増えています。トップページから各コンテンツへ、クリック一発でジャンプできます。

本誌CD-ROMに収録 ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!! 「ODNスターターキット」利用法

＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.01 以上(Windows95・98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

インストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」＊→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。
＊ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯・PHS)」ボタンをクリックして下さい。
※「リリースノート」の注意事項等をご参照の上「承認」をクリックして下さい。

④確認画面が表示され、「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。

⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。

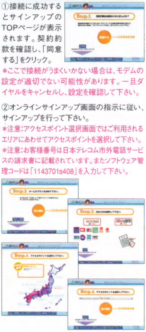
⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。

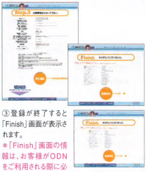
⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

サインアップ

①接続に成功するとサインアップのTOPページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。
＊ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

②オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
＊注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
＊注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。





③登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
＊「Finish」画面の情報は、お客様がODNをご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。
メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。

この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
＊注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

※Internet Explorerのインストールによって、お客様のパソコンの環境が失われる場合があっても日本テレコムは一切の責任を負いかねます。このスターターキットをご使用にならないサインアップ方法については、ODNサポートセンター(0088-85・無料)までお問い合わせ下さい。

●ご不明な点は ODNサポートセンター フリーコール 0088-85 (ODN接続サポート・無料) フリーコール 0088-86 (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

ニュース

018 **Play Online NEWS Summary**
- ●国産オンラインRPG「レインガルド」のゲームシステムを公開
- ●NEED FOR SPEEDシリーズの続編など、海外の最新ゲームニュースを紹介
- ●カプコンとKDDが格闘ゲームのオンラインサービスを開始

国内外の売れ行きが一目で分かる
034 **パソコンゲーム売上げランキング**
036 **ソフトウェアリリーススケジュール**

特集1

060 **Flight Simulator2000**

2回目となる今回の特集では、有名な世界各地の観光スポットを訪れる遊覧飛行ガイドをお届けする。付録CD-ROMに収録したフライトパターン／リプレイファイルとも連動しているので、手軽に遊覧飛行の楽しさを体験できるだろう。

066 **DAIKATANA**

エピソードごとに出現する武器が変わる「DAIKATANA」では、その使いこなし方が重要なポイントとなる。この攻略記事では、登場する武器の一覧を掲載し、その特徴を解説する。また、キャラクターが持つ五つのパラメータのパワーアップに関する考察に加え、マルチプレイマップでの攻防ポイントを紹介する。

070 **SWAT3**

実際のSWATの行動を忠実に再現した「SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE」では、プレイヤーは隊長として的確な命令を下さなければならない。そこで、命令系統の詳細を解説し、各ミッションのパターンと実戦での注意点をレクチャーする。

074 **SLAVE ZERO**

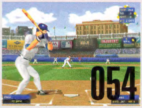
弊誌の読者であれば『機動戦士ガンダム』のようなロボットを操作して、ネットワークで対戦したいと思ったことがあるだろう。「SLAVE ZERO」は、3人称視点または1人称視点で、ロボット同士の銃撃戦が楽しめるタイトルだ。この記事では、デスマッチで役立つ戦術と、武器の効果的な使用法を紹介する。

特別企画

4
April 2000

パソコン上のアスリートとなれ!

054 **STEP INTO SPORTS GAMING WORLD**



さまざまな競技を題材にしたスポーツゲームの世界を紹介する。ピックアップした21本のタイトルは、すでに高い評価を得ている作品や、新しい試みが見られる意欲作である。これからスポーツゲームを始める人に役立つ情報が満載だ。

3DシューティングQuad攻略

090 **精鋭プレイヤー養成キャンプ**

「UNREAL TOURNAMENT」と「QUAKE Ⅲ ARENA」の対戦が連日連夜盛り上がっているが、3Dシューティングファンをさらに寝不足にするタイトルが加わった。「SOLDIER OF FORTUNE」と「MORTYR」だ。これら注目の4タイトルを使って、3Dシューティングの精鋭プレイヤーを育成するためのキャンプを行う。

CONTENTS

特集2

ゲームデータの肥大化に備える
大容量HDD導入術 098

ゲームをインストールするのに不可欠なHDD。残り容量が1GBを切っているようであれば、大容量HDDへの交換、増設を検討してみてはいかがだろうか。データ転送レート160MB／秒のUltra160 SCSI、66.6MB／秒のUltra ATA／66を使ったベンチマーク結果を参考に、最強のゲーム環境を構築しよう。

2大タイトル最速プレビュー

NOX 078

Westwood Studios社のアクションRPG「NOX」がいよいよ登場する。ハイテンポな三つのシナリオが楽しめるシングルプレイモードと、チーム対戦を重視し、最大16人でのプレイが可能なマルチプレイモードを用意した気合の入った作品だ。発売前に知っておきたい、お役立ち情報を豊富にお伝えする。

SUPER BIKE 2000 084

1999年シーズンの最新データを基に、スーパーバイク世界選手権を再現した「SUPER BIKE 2000 日本語版」。モンスターマシンを操るライダー、サーキットが実名で登場し、本物のレースの雰囲気を満喫することができる。今までのバイクゲームの一歩先を狙うこのゲームをいち早く紹介する。

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 041

- BATTLEZONE Ⅱ:COMBAT COMMANDER
- シムピープル
- ヒドゥン&デンジャラス:ファイトフォーフリーダム
- クルセイダーズ オブ マイト&マジック
- SOLAR
- 鋼鉄の咆哮 ウォーシップコマンダー
- スコットランドヤード
- タルマニアン タクティクス
- ファイナルファンタジーⅧ
- SOUTH PARK RALLY

連載

033 ゲーマーズドリームExpress
038 Play Onlineクロスレビュー
Play Online Entertainment
040 海外ゲームに登場する日本語表現
難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい!
086 「レブナント」
088 ただで遊べるネットワークゲーム
Play Online Entertainment
096 蒼きウル
MSN Gaming Zone定点観測
102 Gamer's BATTLE GROUND
Asheron's CallとAoKの最新情報
VIDEOCARD MANIAX
108 RAGE FURY MAXXの実力を検証
110 チューンナップの鬼 OVER THE 100fps
112 KOW'S PRESENTS MASCHINEN KRIEGER
114 MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
EVERQUEST定点観測
116 Norrathの街角から
ULTIMA ONLINE定点観測
120 UO.net
battle.net定点観測
122 Blizzard from Far East
DIABLO ⅡとWARCRAFT Ⅲの最新情報
つなぎ方、始め方、マナーが分かる
124 ネットゲームNewbies
130 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
132 いかさま野郎 チートコマンダー
134 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
139 Play Online Mac館
140 Play Online SQUARE
私が最初にハマったゲーム
142 ファーストインビテーション
143 10分で覚えられる
ネットワークゲーマーのための英会話

その他

017 付録CD-ROMハイライト
107 定期購読とバックナンバーのお知らせ
128 読者プレゼント
Intel820搭載マザーボード、サウンドカードが当たる!
136 付録CD-ROMの使い方
144 次号予告・広告索引

アイコンがついているゲームはマルチプレイ対応タイトルです。

Windows® 95/98

天才クリエーター「ジョン・ロメロ」が満を持して世に送り出す

■ RPG／アクション／アドベンチャー／シューティングの全ての要素を含む、今までにない全く新しいゲームが遂に登場。■ ゲームマップには4つのエピソード（全24レベル）を設定。各エピソード毎に時代・地域背景を反映させ、50以上の様々な敵キャラクターが登場。それらの敵を倒す為にユニークな武器を25種類用意。■ 重厚なストーリーを背景にし、そのストーリーに沿って各エピソードのミッションをクリアして行く、精巧に練りこまれたゲーム・プレイの実現。

EIDOS Air版（日本語マニュアル付英語版）3月上旬発売予定 ￥7,800（税別） 日本語版 4月上旬発売予定 ￥8,800（税別）

ION STORM. DAIKATANA. HIRO MIYAMOTO. SUPERFLY JOHNSON AND MIKIKO EBIHARAnames and logos are trademarks of ION Storm, L.P. All Rights Reserved. © 1999, 2000 ION Storm. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are registered trademarks of Eidos Interactive,Inc. AMD, the AMD logo, Athlon and combinations thereof, are trademarks ofAdvanced Micro Devices, Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. All other trademarks are the properties of their respective owners

大刀〜DAIKATANA 遂に完成！

■ 優れたAI機能とコマンド指示により、2人のサイドキック・キャラクター（仲間）「ミキコ」と「スーパーフライジョンソン」がプレイヤー「ヒロ」をリアルタイムにバックアップ。■ ストレスの無いマルチプレイでは、「コーポレイティブ」という協力プレイが追加され、ネットワークゲームの新しい可能性を追求。■ 3Dアクションゲームの新たなステージとは・・・？その問いに対するジョン・ロメロの答え、それが大刀〜DAIKATANAだ!!!

アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート：052-775-8380 月〜金（祝祭日を除く）11:00〜17:00
〒150-0012 東京都渋谷区広尾 1-10-4 越山LKビル 4F www.eidos.co.jp

FFⅧ、ここに

SQUARESOFT

©1999/2000 SQUARE　キャラクターデザイン　野村哲也
Microsoft、Windowsは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載されている社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

FINAL FANTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII

for Windows

PCならではの圧倒的なグラフィック表現、
ストレスのないスピーディーなゲーム展開。
すべてが進化したFF VIII。
ゲーム機では体験できない、
究極の世界を体験する。

Windows®98/95対応
ミュージックコレクションCD付属
2000年3月23日発売予定　定価:8,800円(税別)
要3Dアクセラレータ　XG　DLS by XG

極まる。

初回限定
天野喜孝
イラスト
ピクチャー
ディスク

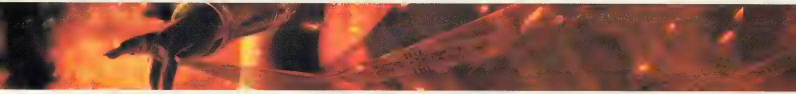
開発元:株式会社スクウェア
発売元:エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社　〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係　Tel. 03-5436-6499（平日11:00～17:00/祝祭日休み）　Fax. 03-5436-6296（終日受付）

INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/

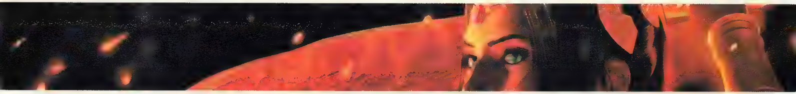
未来における3週間
ごったがえした街にストリートギャングのグループが7つ
そして犯罪は果てしなく起こる
過激度200%増し(当社比)
GRAND THEFT AUTO 2
GTA2
2000年3月 発売予定
日本語版
Windows版
定価: 8,800円(税別)
私は全てを許します
かつての聖人達のような寛大な心で
如何わしい奴には
それなりの報復があるだろうよ
お前の替わりは
いくらでも居るぜ
オレ、女のお股にしか
興味が無いんでね♪
この間抜け野郎!
サッサと車を手配するんだ
私を殺しても何も解決しない!
それが闇の原理というものだ
ストップだ、
動きたければ
左足を失う覚悟が必要だ
脳みその足りない君には
理解できんだろうが
ピザはまだかい?
お兄ちゃん?
■爆風が周囲のものを吹き飛ばすダイナミズム
■3Dトップダウンの技術を極めたグラフィックス
■車体から火花が飛び散るリアリティ
犯罪SLGの金字塔 GTA 再び!!!
今世紀最悪のバイオレンス・カーアクションが登場!!
TAKE 2
DMA Design Ltd.
© 1999 Take 2 Interactive Software. All rights reserved. Published by Zoo Corporation under license from Take 2 Interactive Software. Rockstar Games, the Rockstar logo, Take 2 Interactive Software, the Take 2 Interactive Software logo, GTA2, and the GTA2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software.
DMA and the DMA logo are trademarks of DMA Design Ltd.
交通規制
18
18歳未満通行禁止
対象年齢18歳以上
注 このゲームソフトには暴力的な表現が数多く含まれています。
ズー
ユーザーサポート 0268(38)1561
DIGITAL 販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社

己の信念のみを追い求めていた伝説のバイキング達。
彼らの冒険の先にあるものは、栄光かそれとも無残な敗北か。あなたは今、伝説のバイキングを率い、富と名誉を求め大航海の旅にでる。
―開拓シミュレーション―
S·A·G·A
Rage of the Vikings
サガ
～戦士達の鎮魂歌～
レクイエム
完全日本語版
2000年3月23日発売
¥8,800（税別）
●あなたは、容姿、武器、能力などが全く異なる、7種類（バイキング・人間・エルフ・ドワーフ・トロール・ケンタウロス・巨人）の中から1つを率い、世界を統一するのだ。
●既成マップ・キャンペーンに加えシナリオエディターにより、オリジナルミッションの作成が可能。●隣国との貿易、植民、同盟、季節変化の概念など、戦略要素満載。
●最大8名参加のマルチプレイ（LAN、モデム、TCP/IP）●3段階ズームシステムにより、マップ全体の把握から、迫力の接近戦まで簡単操作。
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル
TEL 03-5805-3629（ユーザーサポート）（祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～
URL http://www.mediaquest.co.jp
販売元:ツクダシナジー株式会社
Corporationの
の商標及び登録商標です。
All rights reserved.
cryo
NETWORKS

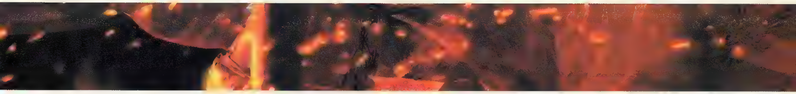
そもそもそれは、そこに



あったのか。誰かが遺



したのか。それとも、自ら



の意志で遺ったのか。

スクウェアの二千年紀を始めようと思う。

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY™

ロールプレイング・アドベンチャー　好評発売中　¥6,800（税別）
www.vagrantstory.com

株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー　Ⓒ2000スクウェア／キャラクターデザイン：吉田明彦
スクウェア・ユーザーサポート PHONE:03-5496-7117（月～金　11:00～19:00 祝祭日は除く）
SQUARESOFT

PlayStation
" " マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

NEXTECH

ゲーマーズドリーム

プレミアムパッケージで、好評発売中!

標準価格
9,800円
(税別)

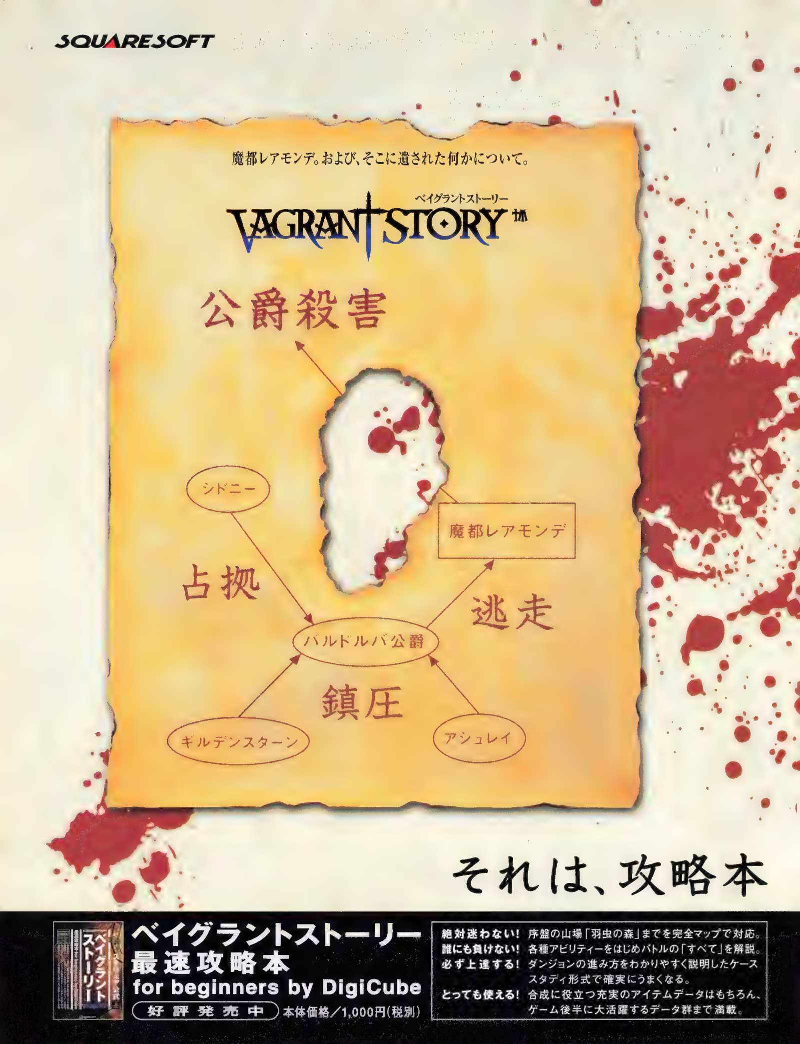
ダークアイズ ミレニアム2000

さらなる試練。変貌するこの地で待ち受けるものは何か?
愛と闘いの歴史を、あなたが紡ぐ。

惑星フェアホープに混乱と不安が広がる中、デイモンマスターは新たなる使者達を送り込んできた。その使者達はこの惑星の住民たちを恐怖のどん底に送り込むのに相応しい、強暴で邪悪な怪物だった。人々はこの怪物達を「シャドーチーフ」と呼び、恐れ慄いた。互いにいがみ合っていたオーガル・インファン両国の国王は、一時的な和解によりこの苦境を乗り越えようとしたが、軍部の首脳達は、この混乱に乗じてお互いの国を侵略しようと企てていた。そうした中、シャドーチーフらは永世中立都市・アプリカント北部のナタール地区を占領しフェアホープ全土の支配に向けて着々と準備を進めていった。
新たなる運命の時は、全てあなたに委ねられている。全てが変貌しようとしているこのフェアホープの地で、何が起きようとしているのか?また何が変わろうとしているのか?それを決めるのは、そう...あなた自身なのだ。あなたがこの世界に一歩足を踏み入れた瞬間から想像もしなかった数々の冒険と出会いがあなたを待ち受けているだろう。

●本ソフトウェア製品はインターネット接続専用です。株式会社NTTデータがインターネット上で運営する「ゲーマーズドリーム」のサーバー(別途接続料金がかかります)に接続する必要があります。そのために一切の制限なくUDP通信が可能なインターネットへの接続環境が必要となります。一切の制限なくUDP(User Datagram Protocol)通信が可能であるかどうかは、ご利用になるインターネット接続業者にお問い合わせください。●このソフトウェアをご利用になるためにはクレジットカードでのお支払いが必要となります。※次の各カードがご利用いただけます。JCB、UC、VISA、MASTER、NICOS●ゲーマズドリームのご利用料金/入会金無料、基本料月額300円、ダークアイズ利用料金月額1,000円。※最新のご利用料金と接続条件については、ゲーマーズドリームホームページをご確認ください。 ゲーマーズドリームならびに[GD]は、株式会社NTTデータの商標です。

株式会社 ネクステック 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-12-1 ネクストコムビル6F http://www.sega-nextech.co.jp



SQUARESOFT
魔都レアモンデ。および、そこに遺された何かについて。
ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY
公爵殺害
シドニー
魔都レアモンデ
占拠
逃走
バルドルバ公爵
鎮圧
ギルデンスターン
アシュレイ
それは、攻略本
ベイグラントストーリー
最速攻略本
for beginners by DigiCube
好評発売中
本体価格／1,000円(税別)
絶対迷わない！ 序盤の山場「羽虫の森」までを完全マップで対応。
誰にも負けない！ 各種アビリティーをはじめバトルの「すべて」を解説。
必ず上達する！ ダンジョンの進み方をわかりやすく説明したケーススタディ形式で確実にうまくなる。
とっても使える！ 合成に役立つ充実のアイテムデータはもちろん、ゲーム後半に大活躍するデータ群まで満載。

DigiCube

を必要とする。

ベイグラントストーリー
オリジナル・サウンドトラック
3月8日発売
価格／2,718円（税別） SSCX-10042
COMPOSED BY HITOSHI SAKIMOTO

ベイグラントストーリー
ULTIMANIA（アルティマニア）
3月末日発売予定

スクウェア＆デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

◎書籍の問い合わせ先は、（株）デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765 http://www.digicube.co.jp/
月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。

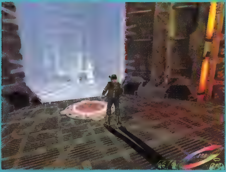
Westwood STUDIOS
NOX™
相手になるよ、何人でも。
足を踏み入れたが最後、
抜け出せないほど深みにはまる妖しい世界、「NOX」。
仲間で楽しむマルチプレイ、
本格的アクションRPGのソロプレイ、
何度プレイしても終わることのない魅惑の世界が、
あなたを誘う。
マルチプレイNOX
インターネット/LANでプレイする「NOX」は、世界中の人々が集まるプレイフィールド。自分で作成したオリジナルキャラクターで、仲間とチャットをしながら、様々なゲームをプレイ。何度遊んでもしても飽きない面白さを約束。
ソロプレイNOX
1人でプレイする「NOX」は、悪の女王ヘキュバーが支配する異次元の世界。3種類の特徴あるクラス（職業）から主人公を選択し、それぞれのクラスごとに異なるマップとストーリーを展開。新世代アクションRPGの登場！
動作環境：●対応OS：Windows®98/95 ●CPU：Pentium®MMX 233MHz以上（Pentium®II 300MHz以上推奨） ●メモリ：32MB以上（64MB以上推奨） ●ハードディスク：400MB以上の空き容量
© 2000 Electronic Arts. Westwood Studios and Nox are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Westwood Studios is an Electronic Arts company. All rights reserved.
Windows®98/95対応
完全日本語版
3月16日発売予定
定価:8,800円(税別)
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係
Tel: 03-5436-6499（平日11:00～17:00／祝祭日休み）
Fax: 03-5436-6296（終日受付）
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題が満載のホームページ。下のアドレスまで、ぜひ遊びに来てください。
INTERNET HOMEPAGE
JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/

CD-ROM PREVIEW

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。


MESSIAH

THIEF Ⅱ：THE METAL AGE

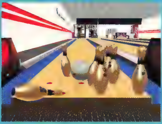
NBA ライブ 2000

DELTA FORCE 2

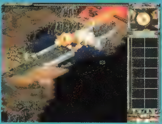
DEMOLITION RACER

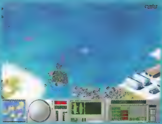
JETBOAT:SUPERCHAMPS

NFK：SANTA'S GONE POSTAL


PBA TOUR BOWLING 2

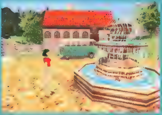
PROFESSIONAL BULL RIDER


COMMAND&CONQUER：TIBERIAN SUN


鋼鉄の咆哮 ～ウォーシップコマンダー～

FS2000特集記事連動企画 フライトパターン リプレイファイル

空中から世界各地の名所を眺めることができる「Microsoft Flight Simulator 2000」。特集記事で紹介した名所へすぐに飛び立つことができるフライトパターンファイルと、各名所のフライトシーンが再生できるリプレイファイルを収録しました。詳しくはp.060～065の記事をご参照ください。


GABRIEL KNIGHT 3:
BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッション モジュール

不思議のダンジョン 風来のシレン ～月影村の怪物～

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.136からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

Play Online

海外ゲームの最新情報を

カーチェイスの面白さに定評のあるNEED FOR SPEEDシリーズの続編の情報が、徐々に明らかになってきた。しかも、続編の開発は2本同時に進行しており、レーシングゲームファンは目が離せない状況である。このニュースのほかに今月は、日本のアニメーションの影響が見られるアクションアドベンチャー「ONI」など、計11本の最新パソコンゲーム情報をお届けする。

Japan Premiere

NEED FOR SPEED:MOTOR CITY

NEED FOR SPEED:MOTOR CITY

ジャンル	：レーシング
開発元	：エレクトロニック・アーツ
アメリカ	
発売元	：エレクトロニック・アーツ
発売時期	：2000年春
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

RPGから始まったパソコンゲームの完全オンライン化は、2000年に入って、戦略シミュレーションの「WORLD WAR」(エレクトロニック・アーツ開発、2000年中発売予定)や「SOVEREIGN」(Verant Interactive社開発、2000年第4四半期発売予定)など、RPG以外のジャンルにも波及している。今後、その傾向はさまざまなジャンルに広がっていくことが予想されるが、NEED FOR SPEEDシリーズの新作は専用サーバーでプレイすることがメインのレーシングゲームとなり、マルチプレイを重視した仕様に変わっている。

“24時間稼働し続ける専用サーバーでのレーシングゲーム”というものを想像するのは難しいかもしれない。この「NEED FOR SPEED：MOTOR CITY」(以下、MOTOR CITY)は、「ULTIMA ONLINE」のように常にサーバーの世界が変化していく中でゲームが繰り広げられていく。ゲームの雰囲気は、モーター産業が繁栄していた古き良き時代、1960年代のデトロイトをほうふつさせる。従って、このシリーズでおなじみのフェラーリやランボルギーニといった車種は登場せず、1930～1970年代に開発された名車が登場する。1932年型フォード・クーペ、1957年型シボレー・スポートベルエア、1970年型フォード・ムスタングBoss302など、頑丈で素人でも修理できるのが魅力だった歴代のアメ車を操ることになる。また、車の性能は時代によって大幅に異なるため、ゲーム中では、時代を四つに区切り、それぞれ使用できる車種を制限するという。

プレイヤーは、まずサーバーに接続し、キャラクターを作成することになる。スタート時に、いくらかの資金を与えられるので、それを手にしてディーラーに向かい、念願の車を手にするのだ。MOTOR CITYでは、メーカーによって別々のディーラーが用意されており、プレイヤーはそこで好みの車種が選択できる。経済のシステムも構築されており、人気車は高くなったり、不人気の車は特別割引されることもある。また、時期が来れば新モデルの車が登場するという。

この画面のように、竜巻などの災害がランダムに発生し、プレイヤーの車にも思わぬ損害をもたらすようだ

ダイナーや酒場に行くと、プレイヤーの名前が表示されるばかりか、所有する車も画面に表示される

ここが注目ポイント!

ゲームエンジンは、前作のものではなく、新たに作り直している。今までのシリーズ作品と比べると、物理的な再現度やサウンド面でかなり優れているという。車自体の性能差だけでなく、パーツを代えるだけでも動作性に違いが生じ、音響効果も変わるというのだ。車体はダメージによって変形し、スキンの変更も可能となっている。

Japan Premiere
このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

最速紹介!!

ーから作り直したゲームエンジンは、1960年代のアメリカの風景をうまく表現している。なお、シリーズではおなじみのポリスチェイスモードなどのシングルプレイモードも用意される

次に、手に入れた車でレースに出場して賞金を稼ぎ、車の新しいパーツを購入したり、修理、アップグレード、買い替えを行っていく。金銭的に余裕がなければ、中古車ディーラーから車を買ったり、がらくた置き場からパーツを持ってくるという手段もある。新聞広告を使ってプレイヤー同士で取り引きすることも可能で、車だけでなく、パーツごとの売買やオークションを開くこともできる。

肝心のレースは、ストリートコースをメインにしており、町の1区画にロープを張って区分された場所で行われる。このモードでは、エントリー料金を徴収され、上位入賞者のみに賞金が支払われる仕組みとなっている。このほかにも、プレイヤー同士で金銭をかけたり、車の契約書をかけてレースを行うことも可能である。

最もユニークなのは、ULTIMA ONLINEにあるようなギルドやプレイヤーコミュニティーの世界が導入されている点だ。町には、ドライバーたちが集えるダイナー(簡易レストラン)や酒場のような場所が所々に用意されており、そこへ行けばロビー画面に切り替わるようになっている。ここでは、車の売買やレース後の論評会などが開けるようになっていて、1960年代のポップスに耳を傾けてくつろぐこともできる。革新的なアイデアだけに、この世界がどのように発展していくのか非常に興味深い。今後のパソコンゲーム業界に大きな影響を与えるのは必至だろう。

一足先に発売される続編はこちら
NEED FOR SPEED:PORCHE UNLEASHED

エレクトロニック・アーツから、MOTOR CITYに先立って発売されるのが、シリーズ第5作目となる「NEED FOR SPEED: PORCHE UNLEASHED」(以下、PORCHE UNLEASHED)である。タイトルにもあるように、このゲームには歴代のポルシェが数多く登場する。正確に言うと、1948年式356ロードスターから、2000年の最新モデルまで、特別限定車も含め、計80車種のポルシェを乗りこなすことが可能になる。

PORCHE UNLEASHEDでは、従来のシリーズのゲームモードに新要素が加えられている。Careerモードは、ある程度の資金が与えられた状態からシリーズに参加し、獲得した賞金で車の買い替えやアップグレードを行うという内容である。前作「NEED FOR SPEED:HIGH STAKES」から登場したゲームモードだが、"時代"という要素が新たに加わり、シリーズを勝ち進んでいくにつれて、さまざまな年代のポルシェが選択できるようになる。さらに、MOTOR CITYのシステムを簡略化したものになるが、経済状況によって車の価値も変わるという。また、新たなゲームモードとして、ミッション制のモードが追加されている。ミッションを達成するには、360°回転のスピンターンといった高度なドライビング技術が必要となる局面もあるらしい。

ゲームエンジンも大幅に改良され、車体内部のドライバーの姿もしっかりと確認できるという。ちなみに、バックで走行するときは、ドライバーはちゃんと後ろを向くようだ。マルチプレイでは、8人まで対戦できる。

NEED FOR SPEED:PORCHE UNLEASHED

ジャンル	レーシング
開発元	エレクトロニック・アーツ
アメリカ	
発売元	エレクトロニック・アーツ
発売時期	2000年春
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネット、LANで8人まで

ドイツなど、西ヨーロッパの一般道を思わせるコースが9ヵ所用意される予定となっている

KISS:PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

1998年末にION Storm社から大量に脱退した開発者たちが制作しているのが、この「KISS:PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD」(以下、PSYCHO CIRCUS)である。このゲームは、Todd McFarlane氏(『Spawn』の原作者)のコミックに描かれた世界観に基づいた作品で、このコミックはハードロックバンド“KISS”を題材にしていることでも知られている。“エンターテインメント関連のライセンス製品は失敗作ばかり”というアメリカのゲーム業界だが、Gathering of Developers社社長のMike Wilson氏が、「ライセンス製品の正しい扱い方をわが社がお見せします」と言い切るほどの作品である。

主人公は、ゲーム開始当初はごく平凡な一般人であるが、魔軍“Psycho Circus”が悪魔の申し子“Nightmare Child”を誕生させようとするたくらみを知り、この悪事を阻止することになる。彼らと戦うためには、五つのパーツを手に入れ、“Elder Beast”という超人へと変身しなければならない。

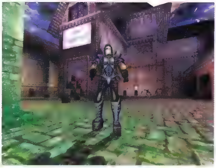
Psycho Circusのモンスターたちはかなり異様で、胸の肉片を飛び散らせてキャノンボールを発射したり、自分の内臓をえぐり出して投げつけてきたりする。とにかくどぎつい描写が満載なのだ。プレイヤーキャラクターには、Beast King、Celestial、Demon、Starbearerという四つのElder Beastが用意されており、それぞれ特有の武器を二つ持っている。そして、Elder Beastたちの領地となる地上/水/空/火の四つの世界でプレイすることになる。

PSYCHO CIRCUSは、Monolith Productions社が開発したLithtechエンジンを使用しており、ゲーム画面も滑らかで美しい仕上がりになっている。また、“Level of Detail”機能を活用し、フレームレートに合わせてポリゴン数の表示を自在に調整できる点も秀逸である。一般的には、この機能を使うことで遠方のキャラクターやオブジェクトのポリゴン数を軽減するが、PSYCHO CIRCUSでは、1画面に何百体ものモンスターを表示することにも役立てている。テストでは、400体のモンスターを表示できたという。

ゲーム中のサウンドにおいて、KISSのオリジナルソングはフィーチャーされていない。ただし、DirectMusicの機能を生かし、場面や雰囲気が変化しても、途切れることなくスムーズに移行していく音楽効果が楽しめるという。

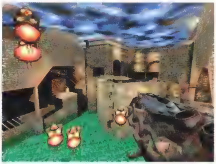
KISS:PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

ジャンル	:3Dシューティング
開発元	:Third Law Interactive社
アメリカ	
発売元	:Gathering of Developers社
発売時期	:2000年3月
日本	
発売元	:P&A
発売時期	:2000年夏
ネットワークサポート	:あり



初めて「UNREAL」の画面を見たときほどの美的インパクトはないが、驚くほど多くのモンスターが登場する攻撃シーンは圧巻だ

現在のところ、地上の領主であるBeast Kingのエピソードの画面しか公開されていないが、風変わりなモンスターたちが数多く登場するようだ



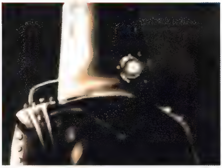
ここが注目ポイント!

KISSのメンバーのコスチュームをモデルにしたパーツ(ブーツや肩パッドなど)を、それぞれ5種類探し出すと、そこで始めてElder Beastになれる。Elder Beastになると、映画『スターシップ・トゥルーパーズ』の一場面のように、モンスターを倒しまくれるようになる。ちなみに、KISSのベーシスト“Gene Simmons”のように、ゲーム中のキャラクターが舌を突き出せるのかは不明。

THIEF II:THE METAL AGE

AIも作り込まれており、敵の警護たちは常に何かしゃべっている。キャラクターのポリゴン数は大幅に増え、曲線もスムーズに描かれる

THIEF II:THE METAL AGE	
ジャンル	:アクションアドベンチャー
開発元	:Looking Glass Studios社
ヨーロッパ/アメリカ	
発売元	:アイドス・インタラクティブ
発売時期	:2000年春
日本	
発売元	:アイドス・インタラクティブ
発売時期	:未定
ネットワークサポート	:シングルプレイのみ

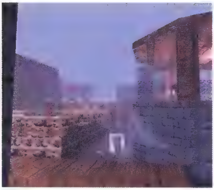


「THIEF II:THE METAL AGE」(以下、METAL AGE)は、日本でも違いの分かるゲーマーに評判が良かった「THIEF:THE DARK PROJECT」の続編である。前作は、戦闘の要素を極力押さえながらも、隠密行動をメインにしたゲーム展開によって緊張感を引き出すことに成功していた。QUAKE系3Dシューティングのアンチテーゼとして、業界でも注目を浴びたタイトルである。

前作の発売後、1年余りで登場することになったMETAL AGEの世界観は、産業革命による機械化が浸透した19世紀初頭という時代をベースにしている。"ハンマーの聖会"と呼ばれた秘密結社の秘密を暴くことに成功した主人公"ガレット"は、前作と同じように孤独な盗賊稼業で生計を立てていた。裏社会では、ハンマーの聖会の力が弱まったことによって、"メカニスト"と呼ばれる新興組織が台頭し、その勢いに合わせたかのように、町の警察本部はガレットを血眼になって捜すようになったのだ。ガレットは、なぜ警察署長が自分の首を欲しがっているのかを探っていくうちに、背後に絡むメカニストたちの野望を突き止めることになる。警察に目を付けられているだけに、路上には警察官があふれている。そのため、屋根から屋根へと飛び移りながらゲームを進めていかなければならず、本当に盗賊になったような気分でプレイできる。

前作同様、ゾンビなどのモンスターも登場し、ミッションはアクション性も残されてはいるが、隠密行動が主体の内容になっている。屋根から忍び込んで物を盗むといった典型的なものから、護衛に固められた長者屋敷に忍び込んで悪徳家主をゆすり、そこから無事にやみへと消えていくといったものまで、多彩なミッションが用意される。ゲームのサブタイトルが示すように、メカニストたちは機械文明を信奉する一団なので、敵として水蒸気で作動するロボット(アンドロイド)なども登場するようだ。このロボットたちは、警護用や家事手伝い用など、さまざまな種類があるという。

ゲームエンジンは、前作や「SYSTEM SHOCK 2」に搭載されたエンジンに大幅な改良が加えられたものを使用している。暗やみに潜んでいれば敵に発見されないといった、物理計算に基づいたシステムについては以前から定評があったが、METAL AGEではさらにグラフィック関係を強化した。16ビットテクスチャーカラーや半透明ポリゴン、フォグ機能などが追加されただけでなく、キャラクターのポリゴン数も前作の2倍になっている。



目の前で、いきなりハンマーの聖会とメカニストの護衛兵たちがけんかを始めたりするのだ

ここが注目ポイント!

ローテクな機械がさまざまな形で登場し、独特の世界観を作り上げている。水蒸気で作動するアンドロイドに加え、監視カメラや電灯などが点在しており、モーター音や水蒸気から始終発せられる音もそのムードを盛り立てている。A3DやEAXもサポートしており、じゅうぶんな臨場感が期待できるだろう。

Japan Premiere

GUNSHIP!

アクションとシミュレーションを融合させ、ヘリコプターシミュレーションというジャンルをパソコンゲームプレイヤーに印象付けたのは、1989年に発売された「GUNSHIP」というタイトルである。この作品は、巨匠Sid Meier氏を筆頭に、現在Jane's Combat Simulationsシリーズの開発チームを率いるAndy Hollis氏、「M1 TANK PLATOON」を制作したArnold Hendrick氏という3名の開発者によって制作された。現在開発中の「GUNSHIP! 」は、このシリーズの3作目に当たる最新作である。

舞台は、現在から数年後のヨーロッパ各地となっている。このジャンルにしては、プレイヤーが使用できる機種は多く、Apache、Longbow、ドイツのEurocopter Tiger、ロシアのHavocなどが用意されている。ヘリコプターは低空飛行での戦闘が多いため、地上300メートルくらいから気球を使って撮影し、その画像をゲームのグラフィックに生かしたという。そのため、建物や森の様子はリアルに表現されており、大きな森の陰に隠れながらヘリコプターで進攻することもできるらしい。敵から見れば、突如森の向こうから編隊が現れるというような、不意を突いた襲撃ができるということになる。

プレイヤーはパイロットかウイングマン(射撃手)を選択することになるが、どちらを選んだかによって、遊び方もかなり異なってくる。パイロットであれば、ヘリコプターに乗って敵地へいかにうまく潜入するかという点に集中できるし、ウイングマンであれば、操縦をAIのパートナーに任せ、よりアクション重視のプレイを体験できるのだ。これは、マルチプレイにも生かされており、各人で作業分担も行えるという。なお、このタイトルで、現在開発中の「M1 TANK PLATOON Ⅲ」のプレイヤーと対戦できるという話が伝わっている。

GUNSHIP!	
ジャンル	：ヘリコプターシミュレーション
開発元	：Microprose社
ヨーロッパ／アメリカ	
発売元	：ハズブロ・インタラクティブ
発売時期	：未定
日本	
発売元	：マイピック
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

臨場感を演出するため、コックピット内部を半透明で表示させることができる。もちろん、その機能を解除することも可能だ

ここが注目ポイント!

フライト系のシミュレーションゲームは、操作や機体の挙動に関するリアリズムを追及するあまり、新規ユーザーからは敬遠されがちだ。しかし、GUNSHIP!では、その点についても配慮されており、難易度、AI、操作性などはかなり柔軟に設定できるようになっている。インターフェースも簡素化されているので、初心者から上級者まで楽しめるだろう。

Japan Premiere

OVERDRIVE

OVERDRIVE	
ジャンル	：アクション
開発元	：Vistage社
ヨーロッパ	
発売元	：Buka Entertainment社
発売時期	：2000年第1四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

アメリカの某都市で、刑務所に長く服役していた主人公が出所した。ハイテク機器を扱う冷酷な知能犯だった彼にとっては、まさに人生の振り出しに戻ったところである。ポケットには20ドルあまりの金しかないが、ちまたには仕事の成果次第でいくらでも出資してくれるやからが潜んでいる。主人公は、これから町を支配するボスへと成り上がっていかなければならない……

ロシアのBuka Entertainment社の最新作は、プレイヤーがこのような荒くれ者を演じる3Dアクション「OVERDRIVE」だ。ソビエト崩壊後、資本主義へと移行する過程で町の不法行為を目の当たりにしたロシア人が制作しているだけに、内容にもその影響が見て取れ、ギャングたちの姿が非常に生々しく描かれている。プレイヤーの目的は、用心棒といった細かい仕事の請け負いから始め、恐喝や殺人にも手を染めて、最終的には町全体を牛耳るボスへと成長していくことである。

このOVERDRIVEでは、世界観の作り込みに力を入れている。登場するマップは、端から端まで移動するのに数時間も要する広大なものである。その中の都市に、何千という人間や車が行き交い、活気あふれる世界が構築されている。マップは地区に分かれており、スラム街、金融街、チャイナタウン、郊外の田園地帯などがひととおり用意されている。キャラクターの行動範囲は路上だけでなく、ビルや家屋への侵入もできるらしい。

世界観を細かいところまで描くため、ポリゴンの使用量は非常に多いらしいが、低いマシンスペックでもプレイできるという。独自に開発した3Dエンジンを使用しており、フレームレートを低下させることなく、キャラクターが屋外と建物の中を行き来するときも、スムーズに移動できるような技術を導入している。キャラクターが使用できる武器や道具も多く、スナイパーガンや赤外線ゴーグルなどが用意されている。マルチプレイには二つのゲームモードがあり、デスマッチ形式と、メンバーを増やして町を掌握するまで戦う形式が予定されている。

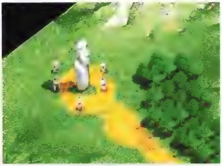
警察だって怖くない!? 車をぶつけると破損し、ガラスも割れる。人間の肉片も飛び散るといったように、細かいところまで再現されている

ここが注目ポイント!

ゲームは1人称視点で行われるが、車による移動も重要な要素となる。車は仕事のもうけで購入でき、路上に止めてあるものを盗み出すことも可能。仕事の内容を決め、どのような手段を使って遂行するかは、すべてプレイヤーの判断にかかっている。かなり自由度が高いゲームとなるだろう。

Japan Premiere

EMPIRE EARTH



雰囲気的にはAoEにそっくりで、16ビットカラーによるグラフィックが美しい。オブジェクトの細部まで描き込まれた、クオリティーの高い作品になりそうだ

マイクロソフトの「Age of Empires」(以下、AoE)は、アメリカだけでなく日本でも大きな成功を収めたが、その要因としては、ゲームの高いクオリティー以外に、"歴史"を題材にしていたことも関連しているのではないだろうか。そのAoEのリードデザイナーを務めていたRick Goodman氏が、Ensemble Studios社から独立し、開発を進めているのが、歴史を扱ったリアルタイム戦略シミュレーション「EMPIRE EARTH」である。

この作品は、50万年前の石器時代から西暦2500年の未来までという幅広い時代を扱っており、12のエピソードで構成されている。シングルプレイでは、膨大な数のシナリオやキャンペーンが用意されることになるだろう。テクノロジーツリーはかなり大きなものになるようで、火や道具などの原始的な発明から始まって、SFに登場するような空想科学的なものも開発できるようになり、その数は300種類に及ぶという。

プレイヤーは、洞くつに住む"ホモ・エレクトス"として横穴住居からスタートし、青銅器時代から鉄器時代、暗黒時代、産業化時代などを経て、最終的には原子力時代まで進めていく。ゲームの内容は、一般的なリアルタイム戦略シミュレーションのように、開拓や資源の確保、外交がメインとなっており、自分の帝国を拡大していくことが最大の目的である。Goodman氏がAoEで実現できなかった"ヒーローユニット"という要素が、EMPIRE EARTHでは重要になると言われており、ひょっとしたら、クレオパトラやアレクサンダー大王のような、歴史的指導者が登場するかもしれない。また、大地震や伝染病といった天災がプレイヤーの帝国を襲うこともあるらしいが、国政の強化によって、これはある程度予防できるという。AoE IIは8ビットカラーにもかかわらず、非常に細かいグラフィックで描かれていたが、EMPIRE EARTHはそれを上回る16ビットカラーに対応しており、さらに美しい仕上がりが期待できそうである。

EMPIRE EARTH

ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	Stainless Steel Studios社
アメリカ	
発売元	未定
発売時期	未定
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	LAN、インターネットで8人まで

ここが注目ポイント!

発売元が決まっておらず、まだまだなぞの多いこのタイトル。シングルプレイと同等に、マルチプレイのゲーム性もじゅうぶん考慮して開発を進めているという。壮大な歴史をテーマにしたリアルタイム戦略シミュレーションとして、このジャンルに大きなインパクトを与えるかもしれない。

ONI

「ONI」は、2032年の近未来、ハイテク犯罪の防止に努める特殊部隊のエージェントだった"コノコ"という女性キャラクターが、凶悪な犯罪組織を壊滅する任務を命ぜられたところからスタートする、3人称視点のアクションアドベンチャーである。詳細は定かでないが、ストーリーは、彼女の過去や彼女自身にまつわるなぞが解き明かされていくに従い、徐々に重々しい雰囲気になっていくという。このONIでは、"ドアを開けるためのかぎ"を探し回るといったなぞ解きは一切ない。ける、殴る、ジャンプといった豊富なアクションがあり、スピーディーな展開でゲームが楽しめる。また、多くのNPCとの出会いがあり、彼らとの会話のやり取りが重要になるといった点も特徴である。

ONIのアクションシーンは、香港映画のように、銃による戦闘と、武器を使わない格闘をミックスさせた非常にユニークなものである。攻撃方法はワンタッチで変更でき、遠方から狙撃して、近くに来た敵には回しげりを加えるといった、攻撃の組み合わせが可能になっている。部屋に手りゅう弾を投げ込むと、爆発した瞬間に窓ガラスが爆風ではじけ飛ぶといった、映画のワンシーンのような演出もある。

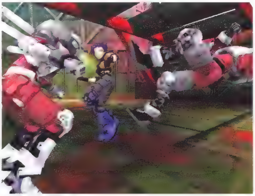
「MYTH」という名作シリーズを生み出し、最新作として「HALO」の開発を進めているBungie Software社だが、ONIで使用されている技術もなかなかのものである。アクションが別のものに切り替わる際には、違和感のない滑らかなアニメーションで表現される。また、壁やオブジェクトから反射する光の具合を自動計算できる照明技術も導入しているという。レベルデザインでは、現役で活躍する建築家2名の協力を得て、地下研究所から12階建ての警察本部まで、機能的で現実味のある設計になっている。

ONI

ジャンル	アクションアドベンチャー
開発元	Bungie Software社
アメリカ	
発売元	Bungie Software社
発売時期	2000年第2四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	LAN、インターネットで8人まで

ここが注目ポイント!

このタイトルは、Windows版とMac版の制作を並行して進めている。マルチプレイに重点が置かれているが、ゲームショーなどでは、LANを介したデスマッチモードしか公開されていない。実際に操作したところ、キーの連打をしないとうまく戦えない仕様となっていたが、ゲームの展開は非常に小気味良く、楽しくプレイできた。



飛びげりや首投げなど、多彩なアクションが用意されている。日本のアニメーションの影響も見られ、紫色の髪をしたコノコのほかに、ピンクの頭髪の少女"シナタマ"も登場する

Japan Premiere

BEETLE BUGGIN'

テントウムシのような形をしているところから、"バグ" の愛称でも親しまれてきたフォルクスワーゲンのビートル。アメリカではビートルを改造したレースがポピュラーになっているが、そのビートルを主役に据えたレーシングゲームが登場する。

この「BEETLE BUGGIN'」(ヨーロッパでは「BEETLE CRAZY CUP」というタイトルでリリース)では、さまざまなタイプのレースが楽しめる。ごく基本的に速さだけを競い合う"SPEED"、コース中にジャンプ台があり、大きく空中に飛び上がる"JUMP"、大型のホイールを付けた巨大な改造車で走破する"MONSTER"、オフロードコースを楽しむ"CROSS"、海岸沿いの砂浜や砂利道などを走る"BUGGY" の5種類があり、合計20コースが用意されている。

ゲームモードは3種類。アーケードゲームの乗りに近いQUICK RACEモードや、幾つものレースをこなし、優勝したときにだけ次のコースへ進めるCHAMPIONSHIPモード、それに加えて、BEETLE CHALLENGEと呼ばれるモードもある。これは、基本的な車両からスタートし、レースを勝ち進むうちに得た賞金で、さまざまな部品のアップグレードを繰り返していくというものだ。このモードでは、レースの種類やコースによって難易度や賞金が変化しており、プレイヤーは自分の好みに応じたレースを選択できる。ちなみに、AIも強化されており、コンピューターのレーサーたちは、レースのたびに走行法を変化させてくるらしい。

グラフィックエンジンの性能もなかなかのもので、土ぼこりや、車窓へ景色が映り込む様子などがリアルに表現されている。3Dアクセラレーターもサポートしているが、無くてもある程度のパフォーマンスで楽しめるように設計されているとのことだ。

BEETLE BUGGIN'

ジャンル：レーシング
開発元　:Xpiral社
ヨーロッパ／アメリカ
発売元　:Infogrames社
発売時期:2000年3月(ヨーロッパでは発売中)
日本
発売元　:未定
発売時期:未定
ネットワークサポート:LANで8人まで

好き勝手に車体を改造したビートルによるレースが、アメリカを中心として人気のモータースポーツになっている。ゲーム中でも、レースタイプに合わせて、さまざまな仕様に車をチューニングできる

ここが注目ポイント!

フォルクスワーゲンから正式にライセンスを受けた、17種類のビートルが登場する。これに多様なパーツを組み合わせていくことで、車体モデルは総計50車種にも上る。アーケードゲームを意識した構成になっているので、気軽に楽しめる1本となるだろう。

Japan Premiere

MAJESTY

MAJESTY

ジャンル：戦略シミュレーション
開発元　：Cyberlore Studios社
ヨーロッパ／アメリカ
発売元　：ハズブロ・インタラクティブ
発売時期：2000年3月
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：4人まで

画面は「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」をほうふつとさせる。だが、実際には、ゲームプレイに新しい要素を取り入れた、"Fantasy Kingdom Sim"(ファンタジー王国シミュレーション)なのである

ここが注目ポイント!

ゲームプレイの基本を、プレイヤーのコントロールから切り離してしまうという大胆な発想は、自社開発のAIの性能によほどの自信が無ければできる芸当ではないだろう。この仕様によって、プレイヤーが予期しないドラマが生まれるのである。

1999年まで、アメリカでは制作過多とも言われてきたリアルタイム戦略シミュレーションのジャンルに、新風を吹き込むタイトルが開発されている。開発、生産、探索、攻防のすべてを行うこまごました操作と、合理的な判断が常に要求されるこのジャンルのゲームをプレイするためには、集中力を持続させなければならない。従来のこうしたゲームプレイに、まったく新しい緊張感を加えたのが、この「MAJESTY」なのである。なんと自分のユニットの攻防を、プレイヤーは操作できず、ただ眺めるだけなのだ。

もちろん、ただ見ているだけのゲームではない。プレイヤーは、土地(マップ)の一城主となり、資源を蓄えながら、ギルドホールや宿屋、かじ屋などを建造していく。資源は、金銭ですべてが賄えるようになっており、城下の町から税を徴収して、内外の出費に充てるのである。

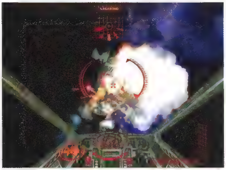
MAJESTYは、中世ファンタジーをテーマにしており、人間やエルフ、ドワーフなどの種族からなる、バラエティーに富んだユニットが登場する。ユニークなのは、ユニットに命令を下すのがプレイヤー自身ではなく、ギルドホールで雇い入れた"ヒーロー"たちという点である。ヒーローユニットは16種の職業に分かれていて、戦闘はお任せのウォーリアーや、毒を生産したり、業者から金を巻き上げたりするシーフなどが存在する。各ヒーローユニットは、体力やマナ、知性、カリスマなどのパラメータが異なっており、クエストによってレベルが上昇するようになっている。非常に優れたAIが開発されており、ヒーローユニットは、独自の行動美学や哲学を持っているのだ。そのため、各ヒーローユニットはプレイヤーの思惑から離れて、違った行動をとる。プレイヤーは、彼らの部下となるユニットを生産するパトロン的な立場でしかなく、特に、戦闘における権限は制限されてしまっている。例えば、敵が自分の町に攻めてきても、身近にヒーローがいることを願うしかない。そんな腰掛け大名の気分を満喫できるようになっているのだ。

STARLANCER

今から約100年後の太陽系で第1次太陽系戦争が起こり、東側連合の圧勝によって幕を閉じようとしていた。西側同盟の残党である第45師団は、義勇兵で組織された急ごしらえのチームだったが、最後のチャンスにかけて進撃、ほかの残存兵と共に、かろうじて生き延びた空母ANSリライアントに結集する。彼らの猛勇は、やがて"舞う虎たち"と言われて恐れられるようになり、東側連合も無視できない存在へとなっていった。

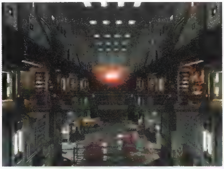
こうした序章で始まる「STARLANCER」は、Origin Systems社時代に「WING COMMANDER」や「STRIKE COMMANDER」など、秀逸なスペースコンバットシミュレーションを手掛けたRoberts兄弟による最新作。彼らが独立して設立したDigital Anvil社の作品第1号となる見込みだ。第2次世界大戦における空中戦を意識した、ドッグファイトが基本のゲームプレイであることや、ジャンプゲートの存在など、以前の彼らの作品と類似している部分も多い。

グラフィックエンジンは特に良くできており、アクションシーンは派手で見ごたえじゅうぶんだ。機体が被弾すると破片が飛び散り、爆破した敵機が墜落していくのと同じ方向に流れていく様子がリアルに表現されている。プレイヤーが乗船できるのは、単体の攻撃機から空母まで12種類。武器は20種類程度用意され、ゲーム中には全部で80種類もの乗り物が登場する予定だ。CGを使ったフルモーションビデオに加え、チームメートや敵の音声クリップは、6,000を優に上回る膨大な数が収録されている。マルチプレイは最大8人までで、デスマッチのほかに、友人と1個師団を編成して経験値を分かち合う協力プレイなども計画されている。



ミッションは28程度用意されているが、柔軟なストーリー進行となっており、ミッションの成果によって内容が刻々と変化する

STARLANCER	
ジャンル	スペースコンバットシミュレーション
開発元	Digital Anvil社
アメリカ	
発売元	マイクロソフト
発売時期	2000年4月
日本	
発売元	マイクロソフト
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネット（MSN Gaming Zone）やLANで最大8人まで



ここが注目ポイント！

ゲーム開始時点から、カメラの切り替えがほとんど行われないように設計されている。ロビーで仲間と情報交換してから、ミッションブリーフィングに入り、ホログラムを使って機種の選定をした後にハンガーから離陸するまで、すべて1人称のカメラ視点で進行していく。

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

1/5 MACWORLDでMac版のDIABLO IIが出展

1月5日から8日まで、カリフォルニア州サンフランシスコ市で、毎年恒例となっているMACWORLD Expoが開催された。ゲームソフトにも本腰を入れると発表した1999年と比べて、ずいぶんと地味になった感のあるゲーミングエリアでは、Mac版とWindows版を同時進行で開発することで有名なMac派のBungie Software社が、4人でLAN対戦が可能な「ONI」を展示していた。そのほか、Mac用に開発が始まったばかりの「DIABLO II」も、一般向けに初公開されていた。これまでWindows版のデモンストレーションでは披露されていなかった、Necromancerを使ったプレイが見られ、興味深いものとなった。

1/7 AMEN:THE AWAKENINGが開発中止に

本誌2月号で、2000年の期待作の一つに挙げていたCavedog Entertainment社の「AMEN:THE AWAKENING」が、開発中止になったことが公式に発表された。今後同社は、ラインアップの中核を担う「TOTAL ANNIHILATION」シリーズの制作と、現在稼動中のBoneyardsオンラインサーバーの拡張に専念していくのだという。本誌で何度となく取り上げてきた作品だけに、非常に残念だ。

1/14 MYST開発チームの次回作はネットワーク専用ゲーム

パソコンゲームソフトとして史上最高の売り上げを記録した「MYST」や「RIVEN」を生み出したRand Miller氏による次回作は、MYSTの世界観をモチーフにした大型のネットワーク専用ゲームとなるようだ。すでにHeadspin Technologies社と提携することが発表されており、同社が持つリアルタイム3Dグラフィック技術を生かしたタイトルとなることが期待できる。

1/21 Monolith Productions社のプログラマーがValveに移籍

「BLOOD」などの開発で知られるMonolith Productions社で、LithTech2エンジンの開発チームを率いていたMike Dussault氏が退社することが明らかになった。移籍先は「HALF-LIFE」の開発元のValve Entertainment社。Monolith Productions社社長のJason Hall氏によれば、LithTech2エンジンの開発チームは現在12人いるが、Dussault氏の離脱で開発が延期されることはないとのこと。Ritual Entertainment社にいたメインプログラマーが現在、Valve Entertainment社に在籍しているのも注目すべき点で、「HALF-LIFE 2」では彼らの活躍で、独自のゲームエンジンが開発されることもじゅうぶん考えられる。

1/26 エレクトロニック・アーツがQUAKE IIIエンジンのライセンスを取得

3Dシューティングの波には完全に取り残されていたエレクトロニック・アーツは、id Software社が開発した「QUAKE III ARENA」エンジンのライセンスを取得した。MGM Interactive社による、007シリーズの最新作を扱った「THE WORLD IS NOT ENOUGH」と、元id Software社のレベルデザイナーAmerican McGee氏の率いるRogue Entertainment社による「AMERICAN MCGEE'S ALICE」という、2000年内の発売を予定している2タイトルで採用される予定だ。

「AMERICAN MCGEE'S ALICE」は、「不思議の国のアリス」を題材にした、3人称視点のシューティングゲームになる予定。童話をベースにしつつ、オカルトチックに味付けした作品だ

続報！テーブルトークRPGのだいご味を
余すところなく取り込んだ注目作の最新情報

VAMPIRE：THE MASQUERADE-REDEMPTION

テーブルトークRPG市場で、ADVANCED DUNGEONS & DRAGONSシリーズと同じく大人気となっているのが、White Wolf社の「VAMPIRE：THE MASQUERADE」だ。主人公は勧善懲悪のヒーローではなく、人間の生き血を吸うヴァンパイアとなって街をはいかいするという異色の作品で、吸血種族同士の政治的争いなどさまざまなストーリーが詰め込まれている。そのパソコン版が「VAMPIRE：THE MASQUERADE-REDEMPTION」（開発元：Nihilistic Software社、発売元：アクティビジョン、日本ではサイバーフロント）だ。クリアするのに100時間もかかるというシングルプレイモードと、ホストプレイヤーがオリジナルのストーリーを作成できる、マルチプレイモードを搭載している。この話題性の高いタイトルの最新情報を入手したので詳しく紹介しよう。

ヴァンパイアとなった主人公の物語

「VAMPIRE：THE MASQUERADE-REDEMPTION」（以下、VAMPIRE）には、12世紀から現代までの雰囲気のまったく異なる四つのステージが用意され、プレイヤーは聖堂騎士のクリストフ・ラマウドとなってプレイしていく。物語は、突如襲ってきた魔軍との戦いで傷つき、教会に収容されたクリストフが修道女のアネズカに恋をしてしまうところから始まる。ところがクリストフは吸血族の一派である、ブルジャの洗礼を受け、ヴァンパイアとなってしまうのだ。今まで自分が戦ってきた邪悪な存在へとなり果てた彼は、自らの宗教的価値観によって自分の存在を卑下するようになり、何度も姿をくらませようとする。そんな彼の安否を気使ったアネズカがクリストフの力になろうとしたところから、物語は急転する。

面白いのは、主人公自身が不死の存在になったことから、途中長い眠りについて、舞台を現代のニューヨークやロンドンへと移していく点。つまり、プレイヤーはさまざまな時代を旅することになる。

クリストフは、自分の姿を嫌悪しつつも、人間の生き血を吸うことによってのみ活力を得るという宿命を受け入れなければならない。この主人公の葛藤（かっとう）こそが、VAMPIREの神髄となっている。吸血種族は、ブルジャを含めた13の派閥に分かれており、それぞれが自分たちの理念を持って行動している。クライマックスでは、すべての裏に潜む巨悪との決戦を強いられることになるのだ。

NPCの生き血を吸いながら、ゲームは進行する

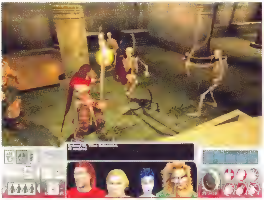
VAMPIREは、1人称視点と3人称視点の画面を自由に切り換えられるようになっており、状況に合わせて変更しながらプレイしていくことになる。通常は3人称視点でプレイし、特別な場所やオブジェクトを確認したり、パズルを解くときなどに、1人称視点に変更する。キャラクターの移動は画面上をクリックするという操作で行う。「DIABLO」のようなアクションRPGの操作性に近い。

最大4人までのパーティーを組むことができ、時代によって協力してくれるキャラクターが変わっていく。このキャラクターたちは自由に選べるわけではなく、ストーリーの進行に従って順々に入れ代わるようになっている。便利なことに、キー一つでコントロールするキャラクターの変更ができる。この機能でうまく切り換えて、キャラクターの能力を生かしながらプレイしていかなければならない。

オリジナル作品と同じく、各キャラクターには体力やマナなどの九つのステータスが用意されている。中でもポイントとなるのが“ブラッドレベル”

プレイヤーやパーティーのメンバーたちは、時として人間から吸血する必要がある。ヴァンパイアの主人公が鏡に映っていないのが心憎い演出だ

左がプラハ、右がニューヨークでのシーン。時代が変わっているほか、それぞれのパーティーメンバーも異なっている



ネクロマンサーのセリーンやオオカミ男のエリックなど、仲間のキャラクターにもさまざまな設定が用意されている

で、これが低下するとキャラクターは活力を失ってしまう。フィールド中をはいかいして、NPCの人間たちを襲い、このレベルを満たす必要があるのだが、吸い過ぎると相手を殺してしまうことになる。これを繰り返すとクリストフの人間性が下がって、ゲームオーバーとなってしまうので注意が必要だ。人間性など、いくつかのステータスは、NPCとの会話などでも変化するようになっており、プレイヤーの行動次第でゲームの進行も変わってくる。

“語り部”というテーブルトークの基本部分を導入

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONSやVAMPIRE:THE MASQUERADEなど、ほとんどのテーブルトークRPGには、物語を進行させる役目の“語り部”(ストーリーテラーとも呼ばれる)が必要となる。VAMPIREのマルチプレイでは、この要素を取り入れており、ホストプレイヤーが語り部となる特権を与えられた世界初のコンピューターRPGとなる。語り部の役目は、参加してきたプレイヤーが、チートコードなどを使わないようにステータスをチェックしたり、プレイヤーキリングの有無を設定したりするほか、独自のストーリーを制作し、自分のゲーム世界でほかのプレイヤーが遊ぶ際の手助けをすることだ。

語り部はゲームに導入される予定のレベルエディターを使用し、自分だけのユニークなロケーションやレベルデザイン、進行パターンを設定できるようになる。それに加えて、NPCのテキストメッセージを書き換えたり、さまざまなイベントも挿入できる。細かいところでは、インベントリーの操作から経験値の授与、NPCに乗り移ってリアルタイムでチャットするなど、多くのオプションも用意されている。また、その気になれば、“ピンボールマシンの脚を折って、ヴァンパイアと対決するのに使用する”といった特殊な状況を作り上げることも可能だ。語り部のインターフェースは特別な仕様になっているため、各プレイヤーの行動やさまざまな地点でのイベントを一括して監視できるようになっている。

マップが豊富に用意されたマルチプレイ

VAMPIREのマルチプレイは、語り部も含めると最大9人までの同時プレイが可能で、協力プレイやチーム対戦などに合わせた特別なマップも用意されている。生き血を奪い合う“Blood Hunt”や、戦略的要素の濃い“Struggle for Power”など、このゲームのテーマに合わせた内容のユニークなモードも存在する。ヴァンパイアの各種族に加え、人間(中世騎士団やFBI)やグール(悪鬼)、キンドレッド(血族:人間の姿ではない吸血種族のこと)でもプレイ可能で、部族対部族や、人間対ヴァンパイアなどの対決も実現できるようになっている。シングルプレイ用のストーリーをマルチプレイ用に使用することも可能だ。

VAMPIREのレベルデザインは秀逸だ。プラハやウィーンなどの中世の風景からニューヨークの路地裏までが、素晴らしいテクスチャーアートによって描かれている

マルチプレイモードで、ホストが語り部となり機能する仕組みは、コンピューターゲームとしては画期的。飽きのこないゲームとして末永く楽しめそうだ

Nihilistic Software社とは

Nihilistic Software社は、1998年に創設された新しい会社で、LucasArts Entertainment社などから独立した開発者たちで構成されている。

社名を英語で発音すると“ナイイリスティック”で、虚無という意味の“ニヒル”が由来である。この会社の社長兼リードプログラマーを務めるのがRay Gresko氏で、彼はフライトシミュレーターの定番とも言われる「FALCON」シリーズのほか、「DARK FORCES」「JEDI KNIGHT DARK FORCES II」「X-WING vs. TIE FIGHTER」など、ここ最近のLucas Arts Entertainment社の作品を多く手掛けてきた。副社長兼技術ディレクターには「DESCENT」や「DESCENT 2」のほか、「STARCRAFT」の開発にもかかわったRob Hue bner氏。そのほか、「QUAKE II MISSION PACK:GROUND ZERO」「REQUIEM」「INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE」などの開発に携わった社員たちも加わっている。

インタビュー with

革新的な技術力で開発されているネットワークゲームが、SegaSoft社の「10SIX」である。執筆時点では、すでにベータテストも終盤に差し掛かっており、うまくいけばこの号が発売されるころには、公式にリリースされているはずだ。この10SIXの名前の由来は“10の6乗”からきている。その名のとおり、なんと100万人が同時にプレイできる本格派の3Dアクション戦略ゲームなのだ。SegaSoft社で、10SIXのプロデューサーを務めるAl Rivera氏に、このゲームについての詳細を伺ってきたので紹介する。

99万9999人のプレイヤーすべてと交流できる

Play Online（以下、**PO**）ではまず、10SIX開発の経緯をお聞かせください。

Al Rivera（以下、**AR**）10SIXは、Sega of America社の子会社であるSegaSoft Networks社が運営しているオンラインゲームサーバー、HEAT.NETのプレミアゲームとして開発されています。もともとは3年ほど前から、PostLinear Entertainment社によって開発されていたものなのですが、あまりにも構想が大きかったため、SegaSoft社が計画と開発チームを取り込んでしまったという経緯があります。

PO　その計画が100万人同時にプレイできるというものですね。

AR　10SIXは、「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」のようなRPGではありませんが、24時間稼働しているサーバー上でプレイする戦略アクションゲームです。10SIXが特殊なのは、地域ごとにサーバーを分けたり、ゾーンごとに区切っているのではなく、すべて同じサーバーで処理されるという点です。クランや仲間のプレイヤーがサーバー単位で形成されることはありません。10SIXのプレイヤーは、残りの99万9999人のプレイヤーすべてと交流できる可能性を秘めているのです。

PO　ビンゴやトランプゲームのような一般向けのオンラインゲームでも、プレイヤーを100万人集めるというのは事実上不可能だと思うのですが、この数字はどこから出されたものなんですか？

AR　もちろん、100万人を同時に対戦させるだけの技術があるというだけで、実際に100万人を同時に対戦させるだけの顧客を持てるとは考えていません（笑）。ゲーム世界は、一つの惑星を400個の升目（クアドラント）に区切り、それぞれを25個のセクターに分けます。1セクターは、さらに100個のリージョン（もしくは単に“キャンプ”とも呼ぶ）に細分化されており、ゲームの開始と共に、プレイヤーにこのリージョンが1ヵ所だけ与えられるのです。一つのリージョンの広さは、実世界に換算すると、3.2キロ四方ほどの広さになっています。

PO　なんかややこしいですね（笑）。でも1×400×25×100で100万人プレイということは理解できます。

仲間とクランを形成し、コミュニティーを育てていくことが生き残りへの道

PO　このゲームの概要をお聞かせください。

AR　ゲームプレイは、1人称視点のアクションゲームに、リアルタイム戦略シミュレーションの要素をミックスさせたものです。つまり、鉱物資源の採取や、建造物の増設、陣地の防衛力の強化などを行いつつ、プレイヤー自身が戦闘に参加することが必要になります。

PO　10SIXで意図されていることはなんでしょうか？

AR　オンラインコミュニティーの形成ですね。プレイヤーは、ゲーム上で四つの企業に分かれて戦うのですが、企業内でも仲間を募ってMDN（Mutual Defense Network）と呼ぶクランを作っていかないと、ゲームでのサバイバルは困難になるでしょう。プレイヤーがオフラインの時に侵略されると、生産したユニットが自動的に自己防衛するようになっていますが、さらに同じMDNのメンバーに状況を伝える機能も持っているからです。つまり、仲間が多いほどプレイヤー自身の負担が軽くなるのです。

PO　しかし、ゲームに参加したばかりの新参者には、そういう人脈がありませんよね。

AR　ゲームを開始した時点でまず、プレイヤーは“コモンエリア”へと送られます。ここは、プレイヤーキルが一切できない場所で、敵対する企業のメンバーとのトレードや情報交換のほか、MDNメンバーのリクルートもできるようになっています。MDNのリーダーは、チームメンバーが鉱物を売却した場合に、ある程度のリベートを受け取れるようになっていて、新参者にとっては多少損なのですが、その代わりにリーダーに守ってもらえるようになります。逆に、リーダーは新参者を守ってあげないと信用を落とし、メンバーが離れていってしまうということになるのです。

PO　クランや企業の勢力規

これは、1セクターの勢力状況を確認できるマップ。プレイヤーがゲーム開始時点で持っている領地はわずかだ

Al　Rivera

SegaSoft社で、10SIXのプロデューサーを務める。フロリダで育ち、セガのカスタマーサポートスタッフとしてカリフォルニアを訪れた時には、ポケットの9ドルしか財産を持っていなかったという。大学では海洋生物学を専攻し、がん研究に役立てようとしていたこともあったという異色の業界人である。

戦闘シーンは、激しくて派手なビジュアル効果が満載だ。サーバーの許容量は100万人でも、その数のプレイヤーが1セクター上で戦闘するのは、実質的には不可能だろう

プレイヤーの武器やアーマーは変更することが可能だ。ただし、戦闘で敗退すると、すべてを相手に取られてしまう

Al Rivera

1人称と3人称のカメラ視点を自由に切り替えることができる。インターフェースも簡潔で使いやすい。左下のウインドウはICQのようなもので、MDNのメンバーや友人のプレイヤーを表示する

模によっては、仲間の領地間に相当な距離ができるのではないでしょうか？

AR 10SIXでは、惑星のクアドラントからリージョンまでの表示が可能な2Dマップを用意しており、これを参照しながらどの場所にでもテレポートできるようになっています。30秒もあれば仲間の救援に向かえるでしょう。

PO 四つの企業の特性を説明してください。

AR おもちゃ会社から進化し、レーザーやホーバークラフトなど最新鋭の技術を備えた"ToyCo."、火炎放射器などの武器技術を保有する"Extreme"、航空技術に優れた"Brute Force"、そして、熱探知機や砲台など、ディフェンス面に特化した"Infostract"の4企業ですね。各社の兵器や建物などを合わせると、約150種類以上になります。

ゲームを末永く楽しめるように さまざまアイデアを用意

PO 先ほどRPG的な要素はないというお話でしたが、経験値などのステータスは存在しないということですか？

AR はい。10SIXでは、そういうレベル上げに固執してしまうような要素は一切排除しています。

PO では、仲間とオンラインコミュニティーを形成するということ以外に、プレイヤーに継続してプレイしてもらうプランをお持ちでしょうか？

AR もちろん、オンラインゲームにとっては、どれだけプレイヤーを飽きさせないかが重要になってきますよね。「マジック：ザ・ギャザリング」のようなカードゲームについてはご存じですか？10SIXにも、あのゲームの拡張パックのような方式を取り入れます。プレイヤーは、ある程度の資金を支払うことで、ランダムで10種類の武器や建物のジッターが入ったパックを入手することができます。

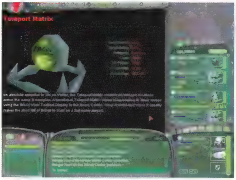
PO ジッターとは？

AR ジッターは、ゲーム内の鉱物資源のトランジウムから生産できるデジタル性の生物兵器で、建物や武器へと成長します。このジッターは、ゲームで敵のユニットを破壊したときに残がいとして残り、戦利品として収拾することができます。ある種のユニットに別の企業のジッターを結合して強化させせることも可能なんですよ。自分の企業の戦車に、別の企業の武器を取り付けるというように。拡張パックは、HEAT.NETのオンラインストアで、2ドル程度で販売することも計画しています。

PO 当然、レアものがあったり、新種のユニットを公開していくなんてサービスもあるんですね？

AR そうしたいと考えています。ストーリーもどんどん展開していきますし、新しい企業が加わったりするイベントも発生する予定なんです。ぜひ、読者の皆さんにも参加していただきたいですね。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa



これは、兵器の情報を表示する画面。10SIXには150種類以上の兵器や建物が登場する

建物やユニットの配置などにプレイヤーの個性が出てくるだろう。オフライン時は、仲間のフォローが頼りとなる

HEAT.NETのサーバールーム。サン・マイクロシステムズ社の高性能サーバーマシン「Sun Enterprise 6500」が数台立ち並んでいた。手前のものが10SIX専用機となる予定だ

今回のインタビューに参加していただいたSegaSoft社社長の白土良一氏。14歳になる息子さんもゲームテスターとして参加しており、企業に属さない奇想天外なプレイを楽しんでいるという。10SIXは、日本にも上陸する予定で、Dreamcastなどへの対応も検討中であると語ってくれた。

10SIXのストーリー

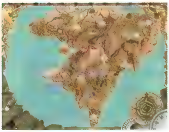
10SIXのデモとインタビューを終えた後、Rivera氏の好意によって、外部の人間には初めての公開となる10SIXのイントロムービーを試写させてもらった。そこで得た情報からこのゲームの世界観を説明しておく。

資源が枯渇した近未来の地球に、なぞの浮遊惑星が接近してきた。この惑星は、トランジウムと名付けられた鉱物を豊富に埋蔵しており、この資源を求めて四つの企業が開拓団を送り込んだ。

プレイヤーは、この惑星に入植した開拓団の一員で、鉱物を出入りの企業に売ってひともうけするという甘い話に乗って参加したのだが、企業による領地争奪戦の捨てごまにされてしまう。この惑星では、力のあるものだけが成功し、仲間と助け合うことでのみ、生き延びることができるのだ。

国内発ゲームニュース

3ヵ月にわたる壮大なドラマが展開する 国産オンラインRPG「レインガルド」



世界には、平原、砂漠、荒野、湖、沼、雪原、滝、自然洞くつ、坑道、遺跡など、変化に富んだ地形が用意されている。プレイヤーはその世界を自由に旅して、さまざまな出会いを体験できる

まだなぞのベールに包まれている国産オンラインRPG「レインガルド」。カプコンが宝島社と提携し、制作しているこのタイトルは、画期的なオンラインRPGになるようだ。本誌が独自に入手した情報を基に、レインガルドのゲームシステムについて紹介していこう。

レインガルドでは、現実時間の3ヵ月にわたる壮大なドラマが用意されており、プレイヤーはそこへ自由に参加して、自分の思いどおりに行動することになる。ダンジョンなどに潜むモンスターを倒したり、街の住人から頼まれたクエストを遂行したりといったRPGならではの冒険以外にも、知識を高めてさまざまなアイテムを製造したり、モンスター討伐数のランキングを競ったりといった多様な楽しみ方が可能だ。

3ヵ月の期間内には、大地震や坑道の落盤事故などに代表されるダイナミックなイベントが、数多く用意されている。時間の流れに沿って発生していくこれら一連の大事件が、壮大なストーリーを紡ぎだしていくことになるという。イベントの場に居合わせることができなくても、電子メールでレインガルドでのイベントの詳細が毎週配信されるので、刻々と変化する状況に付いていけなくなることはない。さらに、期間の終わりにはエンディングが用意されているらしい。これは、オンラインRPGではかなり珍しい試みだろう。

プレイ時間が長くなりがちなオンラインRPGだが、レインガルドは毎日少しずつプレイするだけでも、じゅうぶんに楽しめるタイトルになっているという。ほかにも、レインガルドは従来のゲームでは味わえなかった面白さや新しい機能を満載しているらしい。次号以降も、さらに詳しい情報をお届けしていく予定だ。今後のレインガルドの動向に注目しよう。

レインガルド公式ホームページ　http://www.raynegard.com/game/

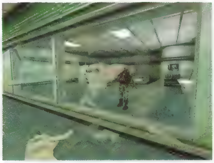
独特の絵画調で描かれた世界は、レインガルドの魅力の一つ。従来のRPGでの暗いグラフィックに比べて、新鮮な印象を受ける。男女の性別にかかわらず、幅広い層に受け入れやすそうだ

©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.

「HALF-LIFE:OPPOSING FORCE」がサイバーフロントから発売

本誌の第2回Network Game of the Yearを受賞したように、多くのゲーマーから高い評価を得た「HALF-LIFE」。このHALF-LIFEのアドオンソフト「HALF-LIFE:OPPOSING FORCE」(以下、OPPOSING FORCE)が、サイバーフロントから日本語マニュアル付きで発売される。HALF-LIFEのストーリーを、敵役であった兵士の視点から体験できるOPPOSING FORCEは、本編を遊び尽くした人でも新鮮な気持ちでプレイできるだろう。また、有名なレベルデザイナーたちによってデザインされた13種類のマップや、9種類の新しい武器が追加されており、マルチプレイをさらに盛り上げてくれる。2000年3月23日に5,800円で発売される予定だ。なお、このOPPOSING FORCEに「HALF-LIFE GAME OF THE YEAR EDITION」を同梱した「HALF-LIFE:MILLENIUM PACK(仮)」も、同じく3月23日に8,800円で発売される。

映画『フルメタル・ジャケット』の鬼教官に似たキャラクターが登場するチュートリアルモード"BOOT CAMP"では、楽しみながら操作方法をマスターすることができる



意表を突く形で登場するモンスターや、徐々になぞが明らかにされていくストーリー、迫力の3Dサウンドなど、HALF-LIFEの魅力はOPPOSING FORCEでもしっかりと継承されている

「みんなでバス釣り!」のオンラインイベント受賞者発表

2000年1月1日から1月10日までの期間で開催された「みんなでバス釣り!」オンラインイベント。本誌2月号の付録CD-ROMに収録された体験版で参加可能だったこのイベントでは、ランキングの上位入賞者に豪華賞品がプレゼントされるためか、新年早々、熱い釣りバトルが繰り広げられた。入賞者は、すべて4kg以上の大物を釣り上げており、小差で勝敗が決定している。

ランキング入賞者

1位	よしみそ	釣果:4,670g
2位	瑞樹	釣果:4,577g
3位	タイガー	釣果:4,437g
4位	kei	釣果:4,310g
5位	bomb	釣果:4,282g

NEWS Summary

スクウェアが「Play Online」プロジェクトを発表！

スクウェアは、2000年1月29日に横浜で開催されたプライベートショー「スクウェアミレニアム」において、総合ネットワークプロジェクト「Play Online」を発表した。このPlay Onlineでは、ネットワークゲームやe-commerceサービスのほか、音楽、マンガ、スポーツ情報を提供する。また、コミュニティー形成には欠かせない、メッセンジャー、チャット機能も用意される。2001年より運営が開始される予定で、PlayStation2やパソコンから、専用プログラムを使ってアクセスする方式をとる。

2001年夏発売予定のRPG「ファイナルファンタジー XI」(PlayStation2およびPC用)は、このPlay Online上でプレイすることになり、完全なオンライン専用RPGとして生まれ変わる。既存のオンラインRPGの魅力となっている、仲間とのコミュニケーションを重視した作品を目指して開発されているようだ。また、実際のプロ野球の試合結果をデータ化して、その翌日には同社のPlayStation2用野球ゲームへ取り込んで、試合をシミュレートするという、オンラインのメリットを生かしたゲームサービスの計画も発表された。

スクウェアミレニアムにおいて、Play Onlineプロジェクトについて語る総合プロデューサーの鈴木尚氏

Play Onlineの初期画面のイメージ。ネットワーク上に開設される大きなプラットフォームとして、ネットワークゲームや音楽、マンガ、e-commerceサービスなどを提供していく

©スクウェア

Play Onlineプロジェクト総合プロデューサー 鈴木尚氏からのコメント

Play Onlineはオンラインゲームをベースに、エンターテインメントコンテンツやコミュニティーサービス、e-commerceなどを、ゲームユーザーのみならず家族全員の方に提供するネットワーク上の大きなプラットフォームを目指します。e-commerceにおいては、全世代向けのサービスを目標としていますので、ゲームユーザーが興味を持つものを中心に、ユーザーの家族など、個々の嗜好に合った商品やサービスを提供していきます。

総合ネットワークサービス『Play Online』と雑誌『Play Online』は、別々のプロジェクトとして動いています。雑誌『Play Online』は私が会長を務めているデジキューブが発行しており、日本におけるオンラインゲームの情報提供を先導してきました。総合ネットワークサービス『Play Online』のe-commerceに、デジキューブが協力していくのと同じように、雑誌『Play Online』とも、今後何らかの形でお互いに協力し合っていけると考えています。

KDDとカプコンが提携して対戦格闘ゲーム向けのネットワークサービスを開始

KDDとカプコンが提携し、対戦格闘ゲーム用のネットワークサービス「マッチングサービス」を3月1日より開始する。このサービスはDreamcastに対応したもので、カプコンの発売する対戦格闘ゲームを使って通信対戦を楽しむことができる。

このサービスの最大のポイントは、データ転送速度が高速なこと。KDDが開発したデータ・オン・デマンドサービスの改良版を使うことで、70ミリ秒以内のデータ送受信を可能にしている。これにより、コンマ1秒の動きが重要となる格闘ゲームの通信対戦を実現した。

プレイヤーは、KDDが用意する最寄りのアクセスポイントへ接続することで、自動的に対戦相手を見つけだし、対戦できるようになる。アクセスポイントへの接続料金のみの負担でプレイでき、プレイヤー同士に分割で課金される。例えば、5分間の対戦を楽しんだ場合、それぞれに55〜65円程度が課金されるという。

対応する対戦格闘ゲームの第1弾として、カプコンのDreamcast版「MARVEL VS. CAPCOM 2」を3月23日に発売。その後「POWERSTONE2」「SNK VS. CAPCOM(仮)」「私立ジャスティス学園2(仮)」「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE」などのリリースが予定されている。

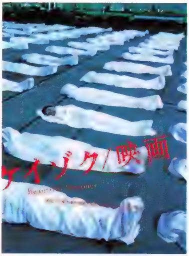
「マッチングサービス」を利用することで対戦が可能となる、カプコンのDreamcast版「MARVEL VS. CAPCOM 2」

TBSが人気ドラマ「ケイゾク」をネットワークゲーム化

TBSがドラマのコンテンツを使ったネットワークゲームの配信を3月4日より開始する。ゲーム化されるのは、中谷美紀主演の人気ドラマ「ケイゾク」。アドベンチャータイプのゲームで、プレイヤーはドラマの主人公(刑事)に扮しオリジナルのストーリーを体験することになる。ホームページ上でコマンドを選択しながらゲームを進めていくのだが、ポイントとなるのは、実際の検索エンジンを使って捜査を進めていくという点。検索エンジンで収集した情報を基にクリアしていくというわけだ。

1プレイ300〜400円を予定しており、決済にはプリペイドカード(Webマネー)のほか、クレジットカード(ミリセント)などを利用する。

TBSの担当者によると、「コンテンツ配信のためのシステムは完成したので、今後もTBSの所有するさまざまなコンテンツを利用するゲームを制作していきたい」とのこと。次回作にも大いに期待したい。



オリジナルのストーリーでネットワークゲーム化される人気ドラマ「ケイゾク」。映画化も同時に行われており、公開は3月を予定している

©1999 TBS・角川書店・キングレコード

ケイゾク配信ホームページ　http://www.tbs.co.jp

バンダイ、ドワンゴが iモード向けの新サービスを開始

全国での契約数が300万件を突破し、対応するゲームや新しいサービスがますます充実してきたiモード。バンダイとドワンゴが、新しいコンテンツサービスを開始したので紹介する。

バンダイは、キャラクターのイラストが入ったメールの送信を可能にするサービス「ぽっぷんめーる」を開始した。カラーiモードにも対応しており、月額300円で利用できる。送信可能なイラストは、ミッキーマウスやドナルドダックなどのディズニーキャラクター。このサービスを使うことで、メールがさらに楽しくなる。

また、ドワンゴは、iモード向けのオリジナルゲーム「米ぽこ」と「海運ジェネレーション」の2タイトルの配信を開始した。両タイトルともカラー対応で、月額300円を支払うことで利用できる。

「米ぽこ」は、ネット上にすみついているバーチャルペットとのコミュニケーションを楽しむゲーム。いろいろなアイテムを与えることで、変身していくほか、別のユーザーとデータのやりとりも可能だ。

もう一つの「海運ジェネレーション」は、貿易をテーマにした正統派の戦略シミュレーション。ゲーム自体は、画面に表示されるテキストを読み取りながらプレイしていく。プレイヤーは貿易商として中世のヨーロッパを舞台に船を操りながら、各地の港で品物を売買し、利益を上げていかなければならない。ギルドへの参加など、ほかのプレイヤーと交流できる要素も盛り込まれている。

キャラクターのイラストの付いたメールを送ることができる「ぽっぷんめーる」。メールのやりとりが楽しくなるサービスだ

©Disney Enterprises Inc.

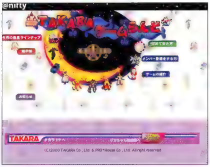
タカラ、@nifty上で ゲーム配信サービスを開始

タカラは、ニフティの運営するインターネットサービス@niftyのホームページ上に、有料のゲーム配信サービス「TAKARA げーむらんど」を開設する。オープンは3月を予定している。

このサービスは@niftyの会員向けに行われるもので、「リカちゃん」や「チョロQ」などの同社の人気キャラクターを利用。料金は月額300円(予定)で、同ホームページ上で購入する仮想コイン"GOLD"を使ってゲームを楽しむことができる。

なお、同社は「TAKARA げーむらんど」向けのコンテンツの一部、「リカちゃん倶楽部」を先行で公開。チャットルームなどが無料で開放されている。

将来的には他社のキャラクターなどを使ったゲームも追加していくとのこと。子供向けのネットワークゲームサービスとして、充実していきそうだ。



タカラのゲーム配信サービス「TAKARA ゲームらんど」の初期画面。フィッシングゲーム「バスマスターチャレンジ」などのゲームも予定されている

リカちゃん倶楽部 http://www.infopro.or.jp/licca/

日本テレコム、ODNの新接続プラン「ODNバリュープラン」を発表

全国175都市以上に及ぶ豊富なアクセスポイントを提供する、日本テレコムのインターネット接続サービス「ODN」。このサービスに新しい接続プラン「ODNバリュープラン」が登場する。この新しいプランは、月額1,300円で5時～22時までの間、使い放題というものだ。ちなみに、22時～翌日の5時までは、全国どこからかけても同一料金で接続可能な、全国共通アクセスポイントのみ利用できるようになる。

また、このサービスに合わせて全国共通アクセスポイントの価格改定も行われている。

ODNダイヤルアップサービス

サービス名	入会金	月額基本料金(定額)	利用時間	備考
ベーシックプラン	無料	1,950円	無制限	-
バリュープラン	無料	1,300円	5時～22時	22時から5時までは、0088の全国共通アクセスポイントを利用可能
モバイルプラン	無料	980円	無制限	携帯電話限定サービス

ODNホームページ http://www.odn.ne.jp/

ゲームに最適なプロセッサーを探すための CPUトレンドサーチ

2000年1月になって、ついに800MHzのCPUが店頭で購入できるようになった。1999年1月時点の最大動作周波数が450MHzであったため、たった1年で2倍近いクロックの引き上げを達成したことになる。そして、2000年内にはPentiumIIIとAthlonは共に、1GHzへ到達することが予想される。ただし、この1GHzを達成するCPUはインテルとAMDのどちらも、Socket形状のCPUになりそうだ。

FC-PGAへシフトするPentiumIIIと同様に AthlonもSlotAからSocketAへ移行する

2000年1月初旬にPentiumIII 800MHz(SECC2)が秋葉原に登場したが、それを追うように1月下旬にAthlon 800MHzが店頭で見られるようになった。PentiumIIIはCoppermineの投入で、すでに製造プロセスを0.18μに移行させているが、AMDはこのAthlon 800MHzこと"K75"の投入により、0.18μへの移行を開始する。

2000年3月号のCPUトレンドサーチでお伝えしたように、インテルは2000年に出荷するCPUの形状を、順次FC-PGAタイプ(Socket370)に移行させ、2000年内にSECC2版の製造を打ち切る見込みだ。また、AMDについても、2000年の夏ごろに出荷する"Thunderbird"(コードネーム)からSocketAへの移行が始まる。

このThunderbirdは現行Athlonの後継CPUで、CPU形状はこれまでどおりのSlotA版と、まったく新しいSocketA版の二つが製品化される。2次キャッシュはチップ(CPU)上に統合され、CPUコアと同クロックで動作するため、K6-2がK6-IIIに進化した時のようなパフォーマンスアップが期待される。K6-2の後継チップ(Spitfire)についても同様に、SocketAへの移行が予定されており、Thunderbirdと同じCPUコアが採用される。ただし、オンダイ2次キャッシュの容量をThunderbirdより少なくすることで、差別化される。

1999年8月に販売が開始されたばかりのAthlonは、1年足らずでCPU形状が変化するという事態を迎えるが、PentiumIIIとAthlonは共に、Socketへの回帰によって、動作周波数1GHzの壁を突破するという偉業を成し遂げるはずである。

SlotA対応Athlon

製造プロセス:0.25μ、0.18μ
動作周波数:500～800MHz以上
2次キャッシュ:512KB(ハーフスピード)

2000年の夏にSocketへ移行

SocketA対応Athlon

製造プロセス:0.18μ
動作周波数:xxxMHz～1GHz以上?!
2次キャッシュ:xxxKB(フルスピード)

ゲーマーズドリームExpress

「ダークアイズ」のリニューアルパッケージ「ダークアイズ ミレニアム2000」が発売された。アイテムやシナリオが追加され、設定も変更されるなど内容を大幅に見直しているという。今回は変更された設定部分に着目してまとめてみたので、プレイの参考にしてほしい。

大幅に変わった戦闘システム

「ダークアイズ ミレニアム2000」(以下、DE2000)は、前作とは対照的な白を基調とした、明るい色のパッケージとなっている。前作の黒いパッケージとは異なるイメージを打ち出しており、新しい世界の始まりを予感させる。

ストーリーは、デイモンマスターが惑星フェアホープにさらに怪物を送り込むというところから始まる。フェアホープの人々が新たな試練に直面するという設定だ。この試練を通して、ダークアイズのさまざまななぞが解明されていくという。

DE2000は、システム部分の設定が大幅に変更されている。中でも特徴的なのが、"水"、"雷"、"木"、"火"の四つのエレメント属性と、これとは干渉しない"神聖"と"邪悪"の二つの属性を盛り込んだ点。これによって、今までとは戦闘方法が大きく変わってくる。

また、パーティー魔法が使えるようになったことも大きな変更点だ。味方のパーティー全員の体力を回復させる回復魔法"癒しの嵐"や敵に大ダメージを与える攻撃魔法"雷光蒼郭"などさまざまな種類の魔法が用意されている。魔法のエフェクトにも力が入っており、戦闘シーンがより派手になった。高レベルの魔法を使えるキャラクターが、パーティーに何人いるかが、勝利のかぎとなるのは確かだ。

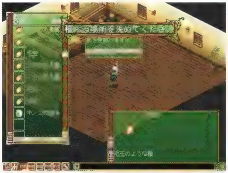
生産の要素も重要になる

株式会社ネクステック
開発プロデュース部
鈴木勇氏

生産に関する設定も変更されている。特に、水の重要度が大幅に増したのだ。DE2000では、地方によって採取できる水の質に違いがある。この違いは、栽培などの生産行為に利用する場合に効果が表れる。水の違いに伴って収穫物も変化していくのだ。さまざまな水を集めることも、プレイの基本となるだろう。

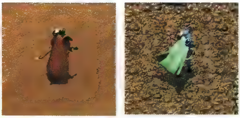
また、アイテムの耐久度が低下すると壊れてしまい、いくつかのパーツに分かれるという要素が盛り込まれた。このため、加工という生産行為も重要になってくる。元に戻すには、パーツをすべて拾い集め、加工部屋で修理しなければならないのだ。

開発を担当した鈴木氏によると、DE2000には、遊びの要素が豊富に詰まっているという。「ポイントは、生産システムが新方式となり、バラエティーに富むアイテムの生産が可能となったことです。アイテムの収集が一つの楽しみとなるでしょう」とのこと。DE2000はこれからも、ますます進化していくそうなので、今後の展開にも期待したい。

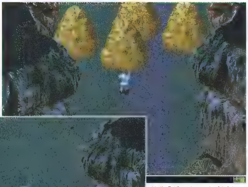


栽培部屋で種を植える場面。使う水の種類によって作物にも違いが出てくる

生産の要素の一つである、採掘も変更されている。採掘の深度によって入手できる鉱物が変わってくるのだ



キャラクターのグラフィックも改良された。左が「ダークアイズ」、右が「ダークアイズ ミレニアム2000」。マントなど細かい点がリアルになっている



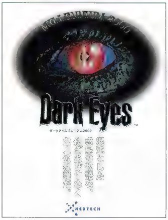
前作「ダークアイズ」(右上)と「ダークアイズ ミレニアム2000」(左下)のナタール峠付近の比較。今まで、ふさがれていた所に行けるようになった

ダークアイズ ミレニアム2000のストーリー

惑星フェアホープに混乱と不安が広がる中、デイモンマスターは新たなる使者たちを送り込んできた。その使者たちは、この惑星の住民たちを恐怖のどん底に陥れる強暴で邪悪な怪物だった。人々は、この怪物たちを"シャドーチーフ"と呼び恐れた。

事の重大さに気付いたオーガル、インファンの両国王は、一時的な和解によりこの苦境を乗り越えようとしたが、両国の軍部首脳たちは、この混乱に乗じてお互いの国を侵略しようと企てたのだった。

そうした中、シャドーチーフらは永世中立都市、アプリカント北部のナタール地区を占領し、フェアホープ全土の支配に向けて着々と準備を進めていたのだ……。



ダークアイズ ミレニアム2000ホームページ
http://www.dark-eyes.com/

国 内 外 の 売 れ 行 き が 一 目 で 分 か る

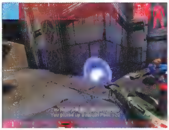
パソコンゲーム売り上げ

QUAKE Ⅲ ARENA

全世界の3Dシューティングファンを熱狂させた、あのQUAKEシリーズ最新作、「QUAKE Ⅲ ARENA」がついに発売された。純粋に撃ち合いを楽しむ要素以外の余計なぜい肉を削ぎ落とし、シンプルかつスピーディーなゲームとして完成されている。

UNREAL TOURNAMENT

高度なAIを搭載したBotによって、シングルプレイでもマルチプレイのような興奮が味わえる3Dシューティングのビッグタイトル。Unreal Grand Masterの栄冠を手に入れるために、プレイヤーは過酷なトーナメントを勝ち抜いていかなければならない。



メックウォーリア3 完全日本語版

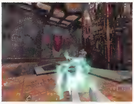
ハードな雰囲気の未来世界で、巨大ロボットの操縦を存分に楽しめる「メックウォーリア3 完全日本語版」。ミッションの目的や戦場の状況が、日本語化されたことによって判断しやすくなっており、複雑なメックの操縦に専念できるようになった。

2000年1月調べ

1 QUAKE Ⅲ ARENA

NEW

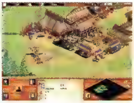
P&A 6,800円
3Dシューティング
☎042-525-9501



2 Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings 完全日本語版

1↘

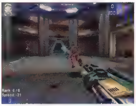
マイクロソフト オープン
リアルタイム戦略シミュレーション
☎03-5454-2300



3 UNREAL TOURNAMENT

NEW

ソースネクスト オープン
3Dシューティング
☎03-5350-4844



順位	タイトル	前回	メーカー・価格・ジャンル・連絡先
4	トゥームレイダー:ラストレベレーション 完全日本語版	NEW	アイドス・インタラクティブ 8,800円 3Dアクションアドベンチャー ☎052-775-8380
5	英雄伝説Ⅴ 海の檻歌	3↘	日本ファルコム 1万800円 RPG ☎042-527-6501
6	WINNING POST 4 パワーアップキット	NEW	コーエー 5,800円 アドオンパック ☎045-561-6861
7	マイト&マジックⅦ:フォー・ブラッド・アンド・オナー 完全日本語版	6↘	イマジニア 9,800円 RPG ☎03-3343-8900
8	Mobil1 ラリー チャンピオンシップ 完全日本語版	2↘	イマジニア 8,800円 レーシング ☎03-3343-8900
9	メックウォーリア3 完全日本語版	NEW	マイピック 9,800円 3Dロボットアクションシューティング ☎03-5805-3629
10	KANON 全年齢対象版	NEW	Key 5,800円 アドベンチャー ☎06-6355-2001

マークはマルチプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T·ZONE神戸三宮店(TEL078-331-2070)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は、二つの3Dシューティングの大作が、そろって上位に登場した。一方、アメリカでは子供から大人まで楽しめる手軽なゲームが好評で、日本とのファン層の違いをあらためて感じさせられる。

USA　December 1999

1 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
NEW

ディズニー
$19

2 ROLLER COASTER TYCOON
1↘

ハズブロ・インタラクティブ
$28

3 Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings
2↘

マイクロソフト
$43

順位	タイトル	前回	メーカー / 価格
4	QUAKE Ⅲ ARENA	NEW	アクティビジョン $45
5	Barbie GENERATION GIRL:GOTTA GROOVE	9↗	マテル $31
6	DEER HUNTER 3	3↘	GTインタラクティブ $19
7	TOY STORY 2	NEW	ディズニー $27
8	FROGGER	7↘	ハズブロ・インタラクティブ $19
9	SIMCITY 3000	10↗	エレクトロニック・アーツ $41
10	Microsoft Flight Simulator 2000	NEW	マイクロソフト $43

資料提供 PC Data(http://www.pcdata.com/)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE

アメリカの3大TVネットワークABCの人気クイズ番組を、親会社であるディズニーがゲーム化した。番組の内容は、1問答えるごとに賞金が加算されていき、15問連続して正解すれば100万ドル（1億円相当）がもらえるというもの。10人までが遊べるパーティーゲームとして、クリスマスシーズンにヒットしたようだ。

Microsoft Flight Simulator 2000

フライトシミュレーターファン待望の期待作が、ついに登場した。PentiumⅢに最適化されたグラフィックは大幅に進化し、より臨場感のあるフライトが楽しめるようになっている。気象情報のダウンロードやフライトプランの作成など、新しい機能も満載だ。

World Charts Foundation

（1月17日～23日）

順位	タイトル
1	Age of Empires Ⅱ : The Age of Kings
2	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
3	UNREAL TOURNAMENT
4	Sid Meier's ALIEN CROSSFIRE
5	QUAKE Ⅲ ARENA
6	JAGGED ALLIANCE 2
7	BALDUR'S GATE
8	PLANESCAPE TORMENT
9	HALF-LIFE : OPPOSING FORCE
10	STARCRAFT EXPANSION SET : BROOD WAR

資料提供：World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

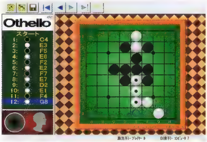
発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年2月25日		キャンペーン版 大戦略 II	システムソフト	戦略シミュレーション	7,800円	092-752-5264	Win 95·98·2000
2000年2月25日	●	GTA 2　日本語版	ズー	カーアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年2月25日		SUPER1500シリーズ　アートDEロジック	メディアカイト	パズル	1,500円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年2月25日		ULTRA2000シリーズ　パンツァードラグーン	メディアカイト	3Dアクションシューティング	2,000円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年2月25日	●	ULTRA2000シリーズ　マンクスTTスーパーバイク	メディアカイト	レーシング	2,000円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年2月下旬		ポスタル パワーアップキット 東京・大阪編 日本語吹き替え版(仮)	マイクロマウス	アクション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年2月	●	アンリアル トーナメント 完全日本語版	ソースネクスト	3Dシューティング	未定	03-5350-4844	Win 95·98
2000年2月	●	RALLY MASTERS	マイクロマウス	レーシング	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年2月	●	TACHYON:THE FRINGE	マイクロマウス	スペースコンバットシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年3月1日		GREATシリーズ　バイオハザード2	メディアカイト	アクションアドベンチャー	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年3月3日		銀河英雄伝説 V　ローコスト版	ボーステック	シミュレーション	5,980円	03-5731-2341	Mac
2000年3月3日		レジオナル・パワー II　ローコスト版	ボーステック	シミュレーション	2,900円	03-5731-2341	Win 95·98
2000年3月9日	●	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	7,800円	052-775-8380	Win 95·98
2000年3月9日	●	オセロ	アンバランス	テーブルゲーム	6,800円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年3月9日	●	スーパー バイク 2000　日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	7,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年3月10日	●	SOLDIER OF FORTUNE	P&A	3Dシューティング	8,800円	042-525-9501	Win 95·98
2000年3月10日	●	お父さんのための麻雀 ルールいろいろ編 2	アンバランス	麻雀	3,980円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年3月10日		将棋 2000／2001	アンバランス	将棋	1万800円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年3月10日	●	エリーのアトリエ　~ザールブルグの錬金術士 2~	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年3月10日	●	マリーのアトリエ　~ザールブルグの錬金術士~	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年3月10日		スーパーエアーコンバット 3	システムソフト	フライトシミュレーター	8,800円	092-752-5264	Win 95·98
2000年3月10日	●	ファイナル オデッセイ　ローコスト版	ボーステック	シミュレーション	3,800円	03-5731-2341	Win 95·98
2000年3月16日		シムピープル	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年3月16日	●	ノックス　完全日本語版(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクションRPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年3月16日		ソードオブムーンライト キングスフィールドメイキングツール	フロム・ソフトウェア	3DRPGコンストラクションツール	8,800円	03-5353-0362	Win 95·98
2000年3月17日	●	ドラカン:オーダー オブ ザ フレイム ~炎の騎士団~　完全日本語版	イマジニア	3Dアクションアドベンチャー	9,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年3月17日	●	Colin McRae RALLY　限定バリュー版	イマジニア	レーシング	5,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年3月17日		PCゲームベストシリーズ VOL.20 AI麻雀	サイバーフロント	麻雀	1,980円	052-779-6549	Win 95·98
2000年3月17日	●	上海ダイナスティ 2	サイバーフロント	パズル	1,980円	052-779-6549	Win 95·98
2000年3月17日		大戦略VIマップコレクション	システムソフト	戦略シミュレーション	3,800円	092-752-5264	Win 95·98
2000年3月18日		プロベースボール2000	トワイライトエクスプレス	プロ野球シミュレーション	8,800円	03-5979-7496	Win 95·98
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ　スーパーカジノスペシャル	SME・インターメディア	テーブルゲーム	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ　スマッシュホッケー	SME・インターメディア	スポーツ	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ　デジタルパズルストリート イエロー	SME・インターメディア	パズル	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ　デジタルパズルストリート ブルー	SME・インターメディア	パズル	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ　デジタルパズルストリート レッド	SME・インターメディア	パズル	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ　花札 II	SME・インターメディア	カードゲーム	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ　ビリヤード	SME・インターメディア	スポーツ	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ　もりのものがたり	SME・インターメディア	アドベンチャー	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日	●	サガ 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年3月23日	●	レイルロード・タイクーン II (Mac版)	マイピック	鉄道経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
2000年3月中旬		SUPER1500シリーズ　奇々怪界	メディアカイト	メディアカイト	1,500円	03-5449-2581	Win 95·98

要チェック！ ズームイン新着タイトル

テーブルゲーム

発売元　：アンバランス
発売時期：2000年3月9日

オセロ



日本オセロ連盟公認のオセロゲーム。シングルプレイでは、難易度が5段階に設定できるため、自分の腕に応じて楽しめる。ゲーム中に最善の手を教えてくれるヒント表示機能や、何度も打ち直せる"待った"機能が用意されているので、実力養成にも役立ちそうだ。もちろん、マルチプレイにも対応している。

クイズ

発売元　：ハムスター
発売時期：2000年春

ユー ドント ノウ ジャック Presented by 浜田雅功

ダウンタウンの浜田雅功が司会を務める早押しクイズゲーム。歴史から漫画まで、幅広いジャンルから250の問題を収録。早押しでの俊敏さと豊富な知識が要求される。不正解だと、司会から容赦ないツッコミが飛んでくるそうだ。1台のマシンで3人までプレイ可能。Hybrid版なのでMacでも楽しめる。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年3月下旬		アートディンク ベスト チョイス 関ヶ原	アートディンク	戦国シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95·98
2000年3月下旬	●	銀河英雄伝説 VI	ボーステック	シミュレーション	1万800円	03-5731-2341	Win 95·98
2000年3月下旬	●	USAF 2000 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	フライトシミュレーター	9,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年3月下旬		ファイナルファンタジーVIII	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年3月末	●	ヒドゥン&デンジャラス ミッションパック:ファイトフォーフリーダム(仮)	ズー	コンバットアクション	未定	0268-38-1561	Win 95·98
2000年3月末		メサイヤ 日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年3月		三国志インターネット:パワーアップキット	コーエー	歴史シミュレーション	4,800円	045-561-6861	Win 95·98/NT4.0
2000年3月		大航海時代IV ~ポルトエスタード~ パワーアップキット	コーエー	海洋アドベンチャー	5,800円	045-561-6861	Win 95·98
2000年3月		大航海時代V ~ポルトエスタード~ with パワーアップキット	コーエー	海洋アドベンチャー	1万1,800円	045-561-6861	Win 95·98
2000年3月		ホース ブレイカー	コーエー	競馬シミュレーション	9,800円	045-561-6861	Win 95·98
2000年3月	●	HALF-LIFE MILLENNIUM PACK (仮)	サイバーフロント	3Dシューティング	8,800円	052-779-6549	Win 95·98
2000年3月	●	HALF-LIFE:OPPOSING FORCE	サイバーフロント	3Dシューティング	5,800円	052-779-6549	Win 95·98
2000年3月		ガンドレス	スターフィッシュ	シミュレーション	未定	03-3366-1552	Win 95·98
2000年3月		PLANESCAPE:TORMENT	セガ・エンタープライゼス	RPG	7,800円	047-380-6441	Win 95·98
2000年3月	●	アドバンスド大戦略98II パワーアップキット	セガ・エンタープライゼス	戦略シミュレーション	4,800円	047-380-6441	Win 95·98
2000年3月	●	SPEC OPS:MISSION 2000	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年4月6日	●	大刀~ダイカタナ 日本語版	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	8,800円	052-775-8380	Win 95·98
2000年4月6日	●	BATTLEZONE II:COMBAT COMMANDER	サイバーフロント	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	052-779-6549	Win 95·98
2000年4月14日		あすは恋して ~プライム ビート プラネット~	アンバランス	シミュレーション	3,980円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年4月21日		お父さんのための血統競馬	アンバランス	競馬シミュレーション	4,980円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年4月28日		電車でGO!2 高速編 3000番台	アンバランス	電車シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年4月末		野球道 4	日本クリエイト	プロ野球シミュレーション	未定	0729-90-2525	Win 98·2000
2000年4月	●	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーター	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年4月		クルセイダーズ オブ マイト&マジック 完全日本語版	イマジニア	アクション	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年5月	●	ソーラー 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年5月	●	ヒーローズ オブ マイト&マジック3 アドオン:アーマゲドンズ ブレード	イマジニア	シミュレーション	5,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年5月	●	ヒーローズ オブ マイト&マジック3 完全日本語版 ゴールドパック	イマジニア	シミュレーション	1万800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年春	●	DARK REIGN 2	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年春		ノマドソウル(仮)	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	未定	052-775-8380	Win 95·98
2000年春	●	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年春	●	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年春	●	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年春		スワット 3:クロース・クォーターズ・バトル 完全日本語版	サイバーフロント	コンバットアクション	未定	052-779-6549	Win 95·98
2000年春	●	DIABLO II	ソースネクスト	アクションRPG	オープン	03-5350-4844	Win 95·98
2000年春		ユードント ノウ ジャック Presented by 浜田雅功	ハムスター	クイズ	2,980円	03-5432-6445	Hybrid
2000年春	●	Microsoft Links LS 2000	マイクロソフト	ゴルフ	未定	03-5454-2300	Win 95·98
2000年春	●	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年春		MAXIMUM OVER KILL	マイクロマウス	アクション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年春		WOLFPACK 2	マイクロマウス	潜水艦シミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年春	●	B-17 FLYING FORTRESS 2	マイピック	フライトシミュレーター	未定	03-5805-3629	Win 95·98
2000年春	●	シヴィライゼーション II:テストオブタイム 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	9,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年春	●	デオ グラシアス 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95·98
2000年春	●	パンツァージェネラル 3D 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年春	●	パンツァーコマンダープラス 価格改定版(仮)	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	5,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年春	●	メック・コマンダーゴールド:デスパレイト・メジャース 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年春		モノポリージュニア(仮)	マイピック	テーブルゲーム	未定	03-5805-3629	Win 95·98
2000年夏	●	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年夏	●	KISS:PSYCHO-CIRCUS	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年夏	●	ヴァンパイア:ザ マスカレード リデンプション 完全日本語版	サイバーフロント	RPG	未定	052-779-6549	Win 95·98
2000年夏		ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未定	03-3366-1552	Win 95·98
2000年秋	●	RUNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年冬	●	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年	●	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年		ディノクライシス	カプコン	3Dアクションアドベンチャー	未定	03-5820-2695	Win 95·98
2000年		Flight Simulator 2000アドオン:FS トラフィック(仮)	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	未定	03-5979-7496	Win 95·98
2000年		Flight Simulator 2000アドオン:エアポートシーナリーデザイナー2000	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	未定	03-5979-7496	Win 95·98
2000年		イースII エターナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95·98
2000年		新・英雄伝説IV 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95·98
2000年		ソーサリアン オリジナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95·98
2000年		ウォーハンマー40,000:ライツ オブ ウォー	マイピック	シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95·98
未定	●	RPGクリエイタープロ 2	アイジーエス	RPG作成ツール	未定	045-451-5818	Win 95·98

※この情報は2000年1月末日現在のものです。

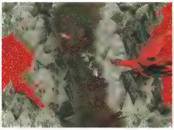
コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。2月は3本の新作タイトルが登場した。

このタイトルに注目!

ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ

ネットワークゲームの名を一躍世に広めたオンラインRPGが、低価格になりコンビニで買えるようになった。まだ体験したことのない人は、これを機に仮想世界ブリタニアでの自由な生活を満喫してみよう(アカウントの取得にはクレジットカードが必要となる)。



新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
シムシティ3000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5,800円
高校野球道CV	日本クリエイト	2,980円

売り上げランキング

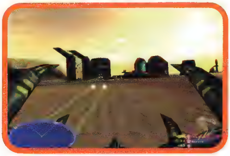
順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	不思議のダンジョン 風来のシレン ~月影村の怪物~	ダンジョンPRG	チュンソフト	2,980円
2	プロ麻雀 極 for Windows	麻雀	アテナ	1,980円
3	アドバンスド大戦略98 ストーム オーバー ヨーロッパ	シミュレーション	セガ・エンタープライゼス	2,980円
4	特撰 ぼくは航空管制官	航空シミュレーション	テクノブレイン	2,980円
5	上海 グレートモーメンツ	パズル	アクティビジョン	1,980円
6	ルナ シルバースターストーリー	RPG	エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング/角川書店	2,980円
7	ぷよぷよ通 for Windows	パズル	コンパイル	1,980円
8	ルナティックドーン ~前途への道標~	RPG	アートディンク	2,980円
9	3D ウルトラ クールプール	ビリヤード	P&A	1,980円
10	ウィニング ポスト 3 with パワーアップキット	競馬シミュレーション	コーエー	3,980円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間1999年12月29日~2000年1月25日)

Play Online

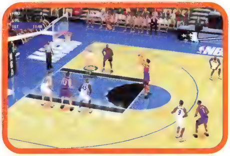
今月は、NBA公認のバスケットボールゲーム「NBA LIVE 2000」や、コンバットアクション「SWAT3：CLOSE QUARTERS BATTLE」など、さまざまなジャンルの作品を4本ピックアップした。それぞれがどのようなゲームなのか、4人がさまざまな角度から検証・評価してみた。

BATTLEZONE Ⅱ：COMBAT COMMANDER



☞p.042

NBA LIVE 2000



☞p.057

BATTLEZONE Ⅱ：COMBAT COMMANDER

大ざっぱに言うと、リアルタイム戦略シミュレーションのゲーム性に、「ディセント3」の機体の操縦感覚とシューティング要素が備わった作品という印象を受けた。プレイヤーは、資源の確保、味方ユニットの生産、ユニットへの攻撃指示などを行いつつ、自らも敵を倒すという非常に多くの作業を同時に行わなければならない。既存のリアルタイム戦略シミュレーションと比べると、上記の一連の操作が分かりにくいので、慣れるのに時間がかかるだろう。マルチプレイも試したが、Deathmachモードは大味な対戦になりがちであった。戦略重視のStrategyモードの方が楽しめるだろう。

NBA LIVE 2000

プレイしてみると分かるが、選手の動きを実にしっかりとシミュレートしている。バランスを崩した状態でシュートしてもなかなか入らないが、ジャンプの最高到達地点の静止した状態でボールをリリースすると、かなりの確率でシュートが決まるといったように、再現度合いは非常に高い。NBAの華やかな雰囲気がうまく演出されていて、観客の声援や、試合の合間に流れるファンクミュージックもゲームを盛り上げている。"トレーニングモード"での練習は役立つものの、操作はかなり複雑である。ゲームパッドを使用してプレイすることをお勧めする。

BATTLEZONE Ⅱ：COMBAT COMMANDER

未開の惑星の神秘的な世界で、激しい戦闘を楽しむことができる。力の入った兵器のデザインや、美しい爆発などのグラフィックは、SFファンでなくとも魅了されるものがあるはずだ。2種類のジャンルが融合したゲームシステムとなっているが、上手にまとめられている。しかしながら、自分で操作するよりも、指令を下した自軍のユニットが敵を壊滅させていく様子を見ることの方が、楽しかった。実際にレーザー光線の飛び交う戦場に居るという臨場感と、迫りくる敵の迫力を感じることができた。操作は慣れれば簡単だが、プレイの進め方のこつをつかむのに時間がかかるかもしれない。

NBA LIVE 2000

NBA公認の詳細なデータが充実した、ボリューム感たっぷりのバスケットボールゲーム。各選手の能力と特徴が、風ぼうやしぐさを含めて隅々まで再現され、本場のNBAの雰囲気を楽しむことができる。データはうまくゲームに反映されており、選手それぞれの能力の差をはっきりと感じることができた。各選手の個性を把握して、それを生かせるようにプレイすることがポイントとなる。オプションでゲーム性を変えられるほか、多彩なゲームモードが用意されている。また、エディターを使用してオリジナルの選手を作ることもできるのだが、顔のグラフィックを自分で作成できる機能には驚かされた。

BATTLEZONE Ⅱ：COMBAT COMMANDER

HEAVY GEAR Ⅱエンジンの改良版を搭載しているだけあり、前作「BATTLEZONE」に比べ、画面の迫力が格段に増している。タンクなどの兵器に搭乗し、コックピット視点でプレイするが、敵兵器が迫ってくる様子は圧巻。思わず、自分の体ごと避けてしまった。兵器のサーチライトもリアルに表現されるなど、細かな部分のグラフィックも凝っている。なお、このゲームは英語力をかなり必要とする。味方との通信は音声で伝えられるため、ある程度のヒアリング力がないと、状況把握は難しいだろう。SF映画の好きな人に、ぜひお勧めしたいタイトルだ。

NBA LIVE 2000

登場する選手の動きが本物そっくりだ。徹底してディテールにこだわっており、選手の顔までも表情豊かに再現されている。選手たちが動き回る試合風景は、テレビの中継を見ているような錯覚に陥いるほど良くできている。プレイ中のアナウンスと音楽も乗りが良く、ゲームを盛り上げてくれる。キーボードの矢印キー（または、F、V、C、Bキー）を使ってキャラクターを操作するため、若干操作しづらい点が気になった。ある程度の慣れが必要となるだろう。NBAに登録している選手たちが実名で登場するのもポイント。ファンにはたまらない作品だろう。

BATTLEZONE Ⅱ：COMBAT COMMANDER

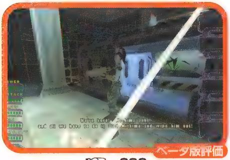
戦略シミュレーションと3Dシューティングの長所が合わさったゲームである。プレイヤーは、指揮官としてユニットに指示を出しつつ、1人の兵隊として戦闘に参加できるというシステムだ。単独のユニットでは、敵をせん滅するのにじゅうぶんな戦力とはなり得ないので、味方ユニットの支援を必要とする。この大勢の味方ユニットと共に敵陣に乗り込むときの楽しさは格別である。また、生産が面倒な人は、AIが生産をしてくれるモードでプレイすると良い。戦闘ユニットの指揮だけを気にしながら、思う存分暴れ回ることができるのだ。全体的には、バランスの取れた作品と言えるだろう。

NBA LIVE 2000

NBAの試合中継をテレビで見ているかのようなゲーム画面で、熱狂的な観客、鮮やかな照明、躍動的にプレイする選手たちが雰囲気を盛り上げてくれる。また、手軽に楽しめる1on1や、3ポイントシュートモード、長期間のチーム運営シミュレーションなど、豊富なゲームモードがそろっている。最新の選手データのほかに、1950～1990年代までのオールスターチームのデータが用意されているのも、ファンにとってはうれしい要素だ。パスやシュート以外にも、使えるテクニックがいくつかあるが、効果にあまり差がないのは少々残念だ。マルチプレイは、LANで仲間と騒ぎながらプレイするのが楽しいだろう。

クロスレビュー

大刀～DAIKATANA



☞p.066

四つの世界観からなる、雰囲気が異なるさまざまなマップが用意されており、プレイしていて飽きることがない。さらに、登場する武器も多彩なので、非常にバラエティーに富んだ内容となっている。武器には、円盤のような珍しいものもあるが、銃系統以外のものは、個人的にはいまひとつに感じた。ファイアーボールのような魔法系の武器は、プレイヤーのテクニック差が反映されにくいので、シビアな銃撃戦を期待する人は、物足りなさを感じるだろう。内容は盛りだくさんだが、従来の3Dシューティングにはない要素をどう受け取るかで、評価が大きく異なると思われる。

登場人物が日本人風の名前を持つこともあって、不思議な日本のイメージばかりが先行しているタイトルだが、エピソードごとにそれぞれ違った独特な世界が登場する。古代ギリシャとノルウェーでは、魔法系の武器も用意されているのが面白い。また、一定の数の敵を倒すと能力値が成長するという要素が含まれているのが大きな特徴だ。これによって、キャラクターを自分の戦闘スタイルに合わせてパワーアップさせることができる。協力してシナリオを進めるモードでは、密にコミュニケーションを取っていかないと、だれかが1人でピンチになってしまうので、注意しよう。

"外国人が誤解した日本"が舞台として登場するため、その不思議な世界観は好みの分かれるところだが、グラフィックは非常に美しい。しかも、QUAKE Ⅱエンジンを究極まで使いこなしているだけのことはあり、動きはスムーズ。マルチプレイでの動作も快適だ。ただし、高性能のビデオカードでなければ、テクスチャーのクオリティーを目いっぱい上げてプレイすることは難しい。敵キャラクターも新奇なものが多く、不気味なカエルやトンボのようなモンスター、そして、小型宇宙船も登場する。開発に時間をかけただけのことはある、内容の濃い作品だ。

シングルプレイとマルチプレイにおいて、使用可能な武器の種類がマップごとに異なるのが大きな特徴だ。ゲームをプレイする前は、武器の種類が変わっても戦術には大して影響を与えないと思っていたが、大きな間違いだった。勝てるようになるためには、マップごとにじゅうぶんな戦術を練る必要がある。なお、魔法系の武器に関しては、射撃間隔や弾の速度が若干遅いという点が気になった。使い方に慣れないと、ほかのプレイヤーに攻撃を当てるのが難しく、そう快感に欠けるのだ。このあたりは、プレイヤーの好き嫌いが分かれるだろう。

SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE

☞p.070

緊迫感のあるミッションと、隊員をうまく操ることの面白さが堪能できるゲームである。ドアの前で仲間を待機させ、一気に部屋の中へ突っ込ませて犯人を取り押さえるといった作戦が決まると、実に気持ちいい。アクションゲームではあるが、的確な状況判断と連携プレイのうまさが大切になってくるので、シューティングの腕に自信がなくても楽しめるだろう。隊員たちの動作が非常に生々しく、狭い歩幅でひっそりと歩く様子や、上半身だけを動かしてのぞき見をする動きは、見る者をうならせる。グラフィックも素晴らしく、衣服のしわなど細かいところまで表現していた。コンバットアクションの最高峰だ。

近未来のロサンゼルスで、次々と発生する凶悪犯罪を解決していくSWATチーム。ゲーム内容はかなりシビアで、始めのうちは犯罪者の用意周到な動きに圧倒されてしまうだろう。敵の配置されている場所はプレイするたびに変化し、一つのミッションでも同じ展開になることは少ない。また、銃撃戦を中心にプレイしようとすると、どうしても難易度が高くなる。なるべく、戦闘を避けながら事件を解決できるように指揮を執ろう。NPCの反応が多様である点が特徴で、それぞれの性格がにじみ出るような面白いせりふが用意されている。

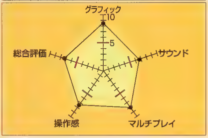
4人の部下に的確な指示を出しながら、敵をじりじりと追い詰めていく緊迫感がうまく表現されている。部下たちのAIも良くできており、突然敵が現れると、それぞれが即座にさっと動いて対応するなど、実にリアル。いかに被害を少なくして事態を収拾するかを考えながら、ミッションを遂行していくという戦術性の高いゲームだが、意外にアクション性も高い。敵との銃撃戦になることもしばしばあり、そのようなときは3Dシューティング感覚でプレイできる。銃などの装備のディテールも凝っていて、本物のSWATになりきってゲームが楽しめる。お勧めの作品だ。

リアリティーのある事件の設定や、美しいグラフィック、迫力ある通信のやり取りなど、ゲームの雰囲気を盛り上げてくれる多くの要素がある。AIの出来が素晴らしく、扉を開けると同時にFLASHBANGを投げ込み、敵の目をくらませて突入するといった行動を、簡単な命令で実行してくれるのには驚いた。敵の配置が毎回違うので繰り返し楽しめるが、ミッションによっては、ゲーム開始直後の場所に敵が配置され、いきなり銃撃戦になってしまうこともあった。なお、事前に詳細な突入計画を立てられないゲームシステムなので、難易度の高いミッションでは、戸惑うこともあるだろう。

各タイトルの平均点

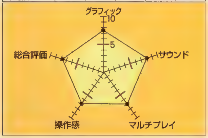
BATTLEZONE Ⅱ：COMBAT COMMANDER

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	7	7	7	7	7
Wolfcub	9	6	7	7	7
JJ	9	7	7	8	8
Ypsilon	9	7	7	8	7
平均点	8.5	6.75	7	7.5	7.25



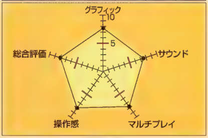
NBA LIVE 2000

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	8	8	7	7	8
Wolfcub	8	8	6	7	8
JJ	7	9	7	6	7
Ypsilon	7	7	8	7	8
平均点	7.5	8	7	6.75	7.75



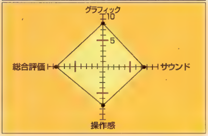
大刀～ DAIKATANA

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	7	7	8	7	8
Wolfcub	7	7	7	8	8
JJ	9	8	8	8	8
Ypsilon	8	8	8	9	8
平均点	7.75	7.5	7.75	8	8



SWAT3：CLOSE QUARTERS BATTLE

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Saidax	9	8	8	9
Wolfcub	9	8	7	9
JJ	7	6	7	8
Ypsilon	8	8	7	8
平均点	8.25	7.5	7.25	8.5



ON-OFF

PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

西暦20XX年の近未来に生きる人類は、ひょっとすると、世界中の町で"漢字と片仮名の看板"があふれている光景を目にしているかもしれない。今回は、パソコンゲームの世界で受け継がれてきた、日本語の誤った使い方の歴史を追ってみよう。

海外ゲームに登場する ほほ笑ましくも、どこか悲しげな日本語表現

文/守屋 亮

日本語の大胆な露出が印象的な映画『ブレードランナー』

1982年に公開されたSF映画『ブレードランナー』では、異世界としての近未来を演出する上で、エキゾチックな日本語を露出させ、観客に印象付けた。ハリソン・フォードが主演を務めたこの作品は、1998年にWestwood Studios社によって「BLADE RUNNER」としてゲーム化され、映画と同様に、日本語のある風景がしっかりと再現された。残念ながら、ゲーム中では日本語看板の全体像を確認することはできないが、西暦2019年のロサンゼルスで、"(基礎の充)実の上に""(お手持ち)の鳥口"という文字を見ることができる。このフレーズは、映画にも登場する、気の抜けてしまうような日本語である。

BLADE RUNNERは、全編を通じて英語で会話が進んでいく上に、字幕表示機能がないという日本人泣かせのゲームである。プレイしてみて、英語のヒアリングに疲れたら、チャイナタウンで太めのコックに話し掛けてみよう。別の店員がたどたどしい発音で「マッコーイ、いたずらするな」と見当外れの日本語でプレイヤーをあしらってくれる。

BLADE RUNNER(1998年発売)

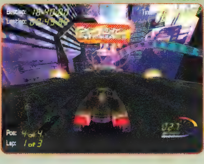
開発元:Westwood Studios社
発売元:エレクトロニック・アーツ・スクウェア
映画の中でも、強烈な印象を残すワンシーンが再現されている。映画では、手前から"(基礎の充)実の上に"、"(お手持ち)の鳥口"となっていた

多大な影響をもたらした Designers Republic

近未来の世界に日本語を取り入れた作品として、「BLADE RUNNER」より前に発売されたゲームがある。それは、イギリスのアーティスト集団、Designers Republicが制作に携わった「WIPEOUT」(開発/発売元:Psygnosis社、1995年発売)というレーシングゲームである。彼らは、漢字や仏教的な偶像に対して外国人が感じていた漠然とした魅力を、"テクノ系片仮名アレンジ"という形で表現し、この作品に自らの持ち味を注ぎ込んだ。説明書の片隅に、片仮名で"ワス・コーラ"と表記されていることに違和感を覚えたものである。

なお、この作品は、後にリリースされたゲームにも少なからず影響を与えている。「MOTORHEAD」(開発元:Gremlin Interactive社、発売元:Fox Interactive社、1998年発売)では"青女"という漢字表記が、「DETHKARZ」(開発元:Melbourne House社、発売元:Beam International社、1998年発売)ではコース上で突如"バスコード"という片仮名が現れ、「THRUST, TWIST'N TURN」では、とうとう"処女喪失"という文字が登場するのである。ジャンルこそ異なるものの、後述する「SLAVE ZERO」でよく見られる片仮名の書体は、Designers Republicが生み出した書体に明らかに触発されている。

THRUST, TWIST'N TURN(1999年発売)



開発元:Carts Entertainment社
発売元:テイク2インタラクティブソフトウェア
"処女喪失"や"逆ソープ"といったインモラルなフレーズでレーシングゲームに新風を吹き込んだ問題作。無償で公開されている追加プログラムを導入すると、オリジナルマップが作成できる

日本語を"消化"したタイトルが出現

ジャパニーズアニメーションへの著しい傾倒で、日本人を驚かせた「SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION」(以下、SHOGO)も無視することはできない。この作品に見られる日本への情愛は、多くのゲームで繰り返されてきた日本語の無意味な羅列、脈絡のない単語群、文節の流用という域から脱却し、プレイヤーを大いに驚かせた。惑星"クロヌス"の市街地に林立する公告看板には"いいですねえ、すし""酒お好きですか?大好きです""ビールをもう一本ください"など、バリエーション豊かなキャッチコピーを発見できる。英文をそのまま直訳したような不自然さもご愛きょうで、意図が理解できる日本語が散りばめられている。日本語が、ゲームの世界観の構築には欠かせない要素になっているのだ。

しかし、SHOGOのように、日本語を"消化"しているタイトルは珍しい例であり、ほとんどのゲームは"何となく見栄えのする記号"として扱っているのが現状である。SLAVE ZEROの片仮名ざんまいは記憶に新しいところだ。西暦2500年の未来のアジア大陸では、"チモコイスチリイ""チニラク シハクテモ""キマハミマ"といった怪しいネオンサインが巨大都市を華やかに彩っている。まさに、片仮名が"暴走"しているかのようである。

名作として知られるアクションRPGの続編「SYSTEM SHOCK 2」では、ゲームの冒頭において看板で登場する"壮絶 スタ誕生。"というキャッチコピーが、プレイヤーにカウンターを食らわせた。"物語の設定は近未来なんだから、とりあえず日本語を入れなくては!"といった、脅迫観念に近いような心境で制作したのではないかと疑いたくなる。

近未来にとって、漢字や片仮名などの日本的なイメージの演出は、もはや刺身に大根のつまを添えるような常識になりつつある。果たして、近い将来、私たちはそれを現実の光景として眺めているのだろうか?

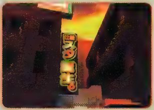
SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION(1998年発売)

開発元:Monolith Productions社
発売元:宝島社フォース
ブックストアで雑誌を探す(?)主人公のマカベ・サンジュロー。アニメ調にデザインされたキャラクターや、日本語で歌われるテーマソングなど、日本テイスト満載のタイトル

SLAVE ZERO(1999年発売)

開発元:Infogrames North America社
発売元:ズー
SHOGOの流れをくむ近未来ロボットアクションの快作。片仮名でいっぱいに花咲く高層ビル群を背景に、すべての敵を撃破せよ

SYSTEM SHOCK 2(1999年発売)



開発元:Looking Glass Studios社
発売元:エレクトロニック・アーツ
DOS版だった前作から約5年のブランクを経てリリースされた待望の続編。夕暮れ時のサイバーパンクな近未来には、壮絶な日本語が良く似合う

Play Online Exclusive Review

042 BATTLEZONE Ⅱ：COMBAT COMMANDER
044 シムピープル （マルチプレイ非対応タイトル）
046 ヒドゥン&デンジャラス：ファイトフォーフリーダム 完全日本語版
047 クルセイダーズ オブ マイト&マジック 完全日本語版 （マルチプレイ非対応タイトル）
048 SOLAR 完全日本語版
049 鋼鉄の咆哮 ウォーシップコマンダー （マルチプレイ非対応タイトル）
050 スコットランドヤード 完全日本語版
051 TARMANIAN TACTICS 完全日本語版 （マルチプレイ非対応タイトル）
052 ファイナルファンタジー Ⅷ （マルチプレイ非対応タイトル）
053 SOUTH PARK RALLY

IPX接続
ケーブル接続
モデム接続
TCP/IP接続

アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

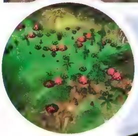
CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.136〜p.138を参照してください。

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。



BATTLEZONE II COMBAT COMMANDER

司令官とパイロットの腕前が同時に試される SFアクションシミュレーションの続編が登場

バトルゾーンⅡ:コンバットコマンダー

1998年に発売された「BATTLEZONE」は、3Dシューティングとリアルタイム戦略シミュレーションの融合を試みた意欲作であった。「BATTLEZONE Ⅱ:COMBAT COMMANDER」はその続編に当たるタイトルで、基本となるシステムは前作と同様である。もちろん、グラフィックやAIの進化、マルチプレイの新モードなど、さまざまな点で改良されており、その完成度は一段と高まっている。

画面上部には味方ユニットや施設などのショートカットが表示され、その耐久度は緑のグラフで確認できる。左下にはミニマップ、右下には自機の残弾・耐久度・武装が示される

二つの潮流を融合させた ユニークなゲームシステム

「QUAKE Ⅲ ARENA」や「DESCENT3」などの3Dシューティングと、「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」といったリアルタイム戦略シミュレーションが、それぞれ独自のジャンルとして定着していることは、だれもが知っていることだ。この二つのジャンルをミックスしたものが、「BATTLEZONE」のゲームスタイルである。続編となる「BATTLEZONE Ⅱ:COMBAT COMMANDER」(以下、BZⅡ)でもこの点は変わらず、プレイヤーは全体を指揮しながら、同時にパイロットとして実際に3D空間で戦うことになるのだ。戦闘の舞台となるのは未開の惑星で、個性的な機体が多数用意されている。プレイヤーが自ら機体を操縦するということに加えて、ゲーム中にほかの機体へ乗り換えられる点が、このタイトルの特徴として挙げられる。仮に搭乗する機体が破壊されたとしても、代替機さえあれば戦闘は継続可能なのだ。

BZⅡでは、プレイヤーは司令官でもある。Recyclerという生産ユニットを基に、さまざまな施設やユニット(搭乗する機体)を作ることができる。完成したユニットはプレイヤー自身が乗り込むことができるほか、コンピューターが操るパイロットたちによって運用される。各ユニットへは、移動・攻撃・援護といった細かな指示を出すことが可能で、戦局に応じて使い分けていく。また、資源を確保していけば強力なユニットの生産、武装の変更、防御用タワーの設置、施設のアップグレードなどが可能となる仕組みになっている。

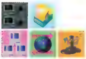
さまざまな要素が含まれているために、操作方法は複雑に思えるかもしれない。しかし、基本となる3Dシューティングのような操作方法に追加されるのは、各ユニットを呼び出すファンクションキーと、命令を下す数字キー程度である。画面を切り替えることなく簡単に操作することができるので、安心してほしい。

Bio-Metalをめぐる争いは終結 今度の敵は未確認生物だ

前作からBZⅡへとつながるストーリーについて、触れておこう。BATTLEZONEの世界は、いわゆるパラレルワールド的な設定である。東西冷戦時代と呼ばれる、アメリカ合衆国とソビエト連邦の二つの超大国が、あらゆる面で激しい競争を行っていた時代。もちろん、宇宙開発もその例外ではなかった。過熱した宇宙開発レースの裏では、両国の間でBio-Metalと呼ばれる特殊な金属をめぐる争いが繰り広げられていた。人類はBio-Metalの力によって高度なテクノロジーを得ることになったのだが、最終的にこの争いは、Furiesというエイリアンの登場によって終止符が打たれた。二つの国が互いに協力し、彼らの脅威に立ち向かったのである。ここまでが前作のストーリーだ。

BZⅡでは、両国によって結成されたISDF(International Space Defense Force)と、新たに出現した未確認生物(Scion)との戦いがテーマとなっている。シングルプレイは複数のミッションによって構成され、未確認生物に襲われた冥王星(Pluto)からスタートする。ゲーム序盤の、壊滅したISDF基地を再建するというストーリー運びは実に秀逸で、チュートリアルがうまく盛り込まれている点でも非常に完成度が高い。例えば、最初の数ミッションの間はプレイヤーは1パイロットに過ぎず、司令官の指示に従って任務を遂行するだけである。しかし、ゲームを進めるに従って、基地の設置の指示やほかのユニットの指揮が可能になるといった具合だ。

ミッションには、敵の撃破、特定施設の防御や建設、資源の確保など、さまざまなタイプが用意されており、プレイヤーを飽きさせない。ただし、アクションと戦略を並行して進めなければならないため、前作と同様に難易度は高めで、初心者の人は慣れるのに時間が必要になるかもしれない。



Information

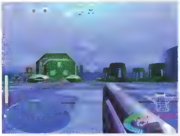
開発元	:Pandemic Studios社
発売元	:株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	:サイバーフロントユーザーサポート係 052-779-6549
価格	:7,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium 200MHz以上
メモリー	:64MB以上
ビデオ	:DirectX 7.0対応のビデオカード
HD容量	:600MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectX 7.0対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:○
発売時期	:2000年4月6日

草木1本生えていない惑星の上を疾走し、敵を撃破していく様は3Dシューティングそのもので、そう快感にあふれている。上下方向への移動はほとんどなく、ユニットは地面をはうように進む

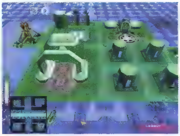
自分の搭乗するユニットが破壊されると、パイロットは上空に射出される。パイロット自身も武器を携帯してはいるが、味方ユニットを迎えに来させるコマンドがあるので、新たな機体に乗り込んで態勢を立て直そう

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1997-1999 Activision, Inc. Battlezone is a trademark of Atari Interactive, Inc., a Hasbro company. Combat Commander is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved. Licensed by Activision, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

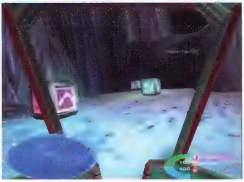
通常の視点



サテライトビュー



Relay Bunkerという特別な施設を建設すると、サテライトビューが使用可能となる。左が通常の視点、右がサテライトビューだ。どちらも同じ場所だが、角度を変えて見ることができる



アクション主体のマルチプレイでは、マップ上に出現するアイテムが勝負のかぎを握る。出現場所を覚え、移動しながら確実に取って行くという、3Dシューティングではおなじみのゲーム展開となる

操作感と性能の面で より個性的となったユニット群

BZⅡでは、各軍につき10種類前後のユニットが登場する。これは前作に比べると若干少ないのだが、その代わりに、各ユニットの個性化が図られている。前作では装甲や搭載弾数といったデータ面でしか違いがなかったのだが、今回はそれぞれの操作感の違いに工夫が凝らされている。ホバータイプの偵察機や軽タンクは旋回性能や推進性に優れていて扱いやすいが、戦闘で主力となるタンクは旋回性能が低く、砲身を回転させてそれをカバーしなければならない。強力な武装を持つ歩行兵器ともなると、前進以外の動作は非常に鈍く、敵の弾をよけるような芸当はまず不可能である。

また、攻撃力の面でも、大きな違いを実感できるようになった。BZⅡでは、機動性のあるユニットはその分武装が貧弱になり、重量級のユニットを倒すことが難しくなっている。前作では、オールマイティーとも言えるホバータイプの主力タンクが存在していただけに、この差別化は評価できる。

グラフィック面では、テクスチャーがよりきれいになり、デザインも洗練された。施設建設時の演出や、PentiumIIIを使用した場合に表現される水面の変化なども加わり、SFファンであればこの異世界の雰囲気に浸れることは間違いない。惑星の景観も新しい要素が追加されており、幻想的な惑星雲や光り輝く恒星を背景に、雪原、砂漠、溶岩地帯などを舞台にした激しい戦いが楽しめる。

コンピューターが操るパイロットのAIも改良され、状況へ適した武装への変更や、劣勢時には自ら撤退する点など、より人間味のある行動が確認できた。また、戦闘経験を通じて各パイロットのAIが賢くなるよう設定されているため、彼らを使い捨てにせずにうまく活用していくことが、司令官としての腕の見せどころとなるだろう。

連携プレイで楽しめる 二つのゲームモード

BZⅡは、ゲーム内にサーバー検索機能を持っているので、対戦相手を探す苦労はほとんどない。マルチプレイには前作と同じく、アクションシーンを主体にしたDeathmatchモードと、建物の建設などを含めたStrategyモードがある。Deathmatchは、使用する機体を選んで撃ち合いを楽しむモードだ。配置されているアイテムを拾えば、機体の修理や弾の補充、武器の変更などが可能となっており、一般的な3Dシューティングと同様のプレイ感覚が楽しめる。一方のStrategyを選ぶと、リアルタイム戦略シミュレーションとアクションを合わせた総合的な腕前を競うことになる。単純に敵を打ち倒すだけでなく、効果的に敵施設を破壊することや、資源を確保するなどの、大局的な視点なくして勝利することは難しい。

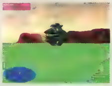
これに加えて、BZⅡではチーム戦がサポートされている。ユニークなのは、やはりStrategyで多人数対多人数の対戦をした場合だろう。チーム戦では、ユニットや施設へ指示を出せるのは特定のプレイヤーだけに限られる。チームリーダーが全体の指揮と生産を担当し、ほかのプレイヤーはユニットを操って攻撃と防御を担当するのである。このあたりの感覚は、「RAINBOW SIX」などに代表される特殊部隊シミュレーションとも共通点がある。アクションのそう快感に加え、プレイヤー同士の連携が楽しめるのである。（下村隆善）

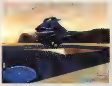
グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

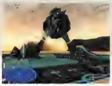
マルチプレイでは、さまざまなオプションを選択することで、最終的なゲームルールが決定される。Kill数、時間、参加人数の基本設定に加え、随時乱入の可否や、チームプレイの採用、コマンダーの指名などを行う

精密なグラフィックによる ダイナミックな演出

Recyclerを変形させ、稼動準備をしている様子。指定された場所に特殊な空間を形成して土台を確保し、ユニット生産のために施設を展開していく。こうした変形や施設の建設の際には、美しいグラフィックによる演出が行われる。







ISDFとSCIONのユニット

SiM PEOPLE

最も身近な存在である人間を
シミュレートしたシムシリーズ最新作

シムピープル

都市、街、地球、生命、アリ……さまざまな素材をシミュレーションゲームに仕立て上げてきたシムシリーズ。なんと次なるターゲットは“人間”だ。人々はディスプレイの中で日常生活を営んでいる。プレイヤーは、自分の気に入った家族の平凡な1日をのんびり眺めながら、彼らの生活を快適にするための手助けをすることになる。

シムピープルは人々の生活ぶりを眺めて楽しむゲームといっても良い。シムたちは恋愛をし、子供をもうけたりとリアルな生活を繰り広げていく

平凡な“日々の暮らし”をシミュレートしたユニークなゲーム性を楽しむ

シムシリーズのファンは日本でも多い。その魅力は、明確なゲームのゴールが存在せず、自分で遊び方を決めることができる点にある。

例えば、「シムシティ」では“自分の住む街の再現”や“100万都市を目指す”など、自分なりの目的を用意して遊ぶことになる。ただ、今までのシムシリーズは、放っておくと街が寂れたり、人口が減ってしまうなど、常にその状態に気を配る必要があった。

ところが、「シムピープル」は、ただ眺めているだけでも問題ない。画面の中に登場するシム(シムピープルの人々はこう呼ばれる)は、性格と気分、そしてタイムスケジュールに従って勝手に行動していき、おなかがすけば食事を取り、清潔にしたい時にはバスルームでシャワーを浴びる。退屈になれば友達を呼んでゲームで遊んだりもする。われわれが日々過ごしている実際の生活と何ら変わりない生活を営んでいるのだ。

シムたちの生活基盤を作りその1日を見守っていくのが目的

シムシリーズの色調は、「シムシティ3000」あたりから中間色を生かした柔らかいトーンに変化してきた。シムピープルも、いかにも“コンピューターで描いています”というイメージではなく、絵本を感じさせるほのぼのとした明るく美しいグラフィックで制作されている。

ゲーム開始時、プレイヤーは自分が見守っていくことになる、シムの容姿、名前、性格を決め、土地と家を購入した後、家財を買いそろえなければならない。実生活のように働かなければお金が手に入らず、資金の乏しい最初は(生み出されたばかりのシムはまだ就職していないので当然だが)財布と相談しながら最低限の物資を購入することになる。筆者の場合、バスタブは高いので簡易シャワーで我慢し、せめてテレビは買いたいと思ったが予算の都合で白黒テレビに決めた。その代わり、今の世の中コンピューターぐらいはなければと考え、コンピューターを購入したのだが、おかげで家族は貧窮状態からスタートする羽目になってしまった……。

シムピープルの操作パネルは洗練されたコンパクトなデザインで、操作も理解しやすい。シムに指示を出すときにマウスを使うが、それ以外はキーボードのキーを一つ押すだけで、すべて事足りてしまう。忙しい操作に煩わされることなく、じっくり彼らの生活を見守ることができるのだ。仕事探しが終わると、シムたちは勝手に動きだすので、取りあえず、ただ眺めることにする。すると、おなかがすいたらしく、料理をしだしたのだが、程なくコンロが火を噴きだし火事が発生してしまった。シムたちはパニックに陥り、台所でじだんだを踏んでいる。「なんとかしなさいよ」とあきれていると、消防隊がやって来て消火してくれた。乏しい予算で火災報知器を設置しておいたのが良かったようだ。

実は、シムたちにはスキルの要素があり、料理の場合、本を読んでスキルを上げておかなければ、火事を引き起こす恐れがあるのだ。スキルが低い第1日目に料理をさせるのは怖いので、電話でピザを配達してもらうよう指示を出すことにした。シムたちは火事騒ぎに疲れたのか、食事の後テレビをちょっと見ただけで床に就いた。ちなみに、ただ寝ているのを見てるだけというのは面白くないので、クリックして起こしてみたところ、激怒し、気分を害してしまった。安眠妨害はこの世界でもやってはいけないことのようだ。

シムは、生きているのでトイレにも行くし、風呂にも入る。入浴中はモザイク処理が入るので子供が見ていても安心だ

家事は煩わしいもの。金銭面に余裕があればメイドを雇うこともできる。家事に割いていた時間を趣味や交友に充てられるのだ

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	:Maxis社
販売元	:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	:エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポートセンター 03-5436-6499
価格	:8,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:MMX Pentium 200MHz以上
メモリー	:32MB以上
ビデオ	:800×600ドット256色表示可能なDirectX対応ビデオカード
HD容量	:300MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectXに対応のサウンドカード
対応API	:DirectDraw
発売時期	:2000年3月16日

操作パネルは最大でもこの大きさ。ゲーム画面を覆うことはないので、シムの様子を観察しながら操作でき、プレイを妨げない

©2000 Electronic Arts. All right reserved.

1ヵ月ぐらいたって、昇進も順調であれば生活に余裕が出てくる。人間、楽しみがないと生きていけないので、遊びに使える家財を積極的にそろえていこう

リアルなシムの動きと効果音がさらにゲームを楽しくする

せっかちな人には向かないかもしれないが、プレイの最初はぜひ、ただ見守るだけのプレイをお勧めする。シムたちの細かな動きに注目してもらいたいのだ。彼らの動きは非常に人間くさい。ピザを手に取り、食べる時のしぐさや親しい友達との抱擁など、細かいところまで再現されており、不自然さがない。どの行動にも個別のアクションが割り当てられていて、座る動作一つ取っても、ソファと1人掛けのいすに座るのとではアクションがまったく違うように作られている。

シムたちの生活のリアルさをより高めるのが効果音。調理をすれば鍋のぐつぐつという音やレンジの"チン"という音が鳴り、眠ればいびきや寝言など、さまざまな音が発生する。また、シムたちは、不満があるとぶつぶつと愚痴を言い、コーヒーを飲むと気持ちの良さそうなため息をつく。われわれが毎日何気なく聞いている身近な音が、シムたちの存在をよりリアルなものにしている。

また、シムたちには、好みがある。それを探り当てて家を改善してやるのも大切なことだ。彼らは自分たちで家財を購入することはないからである。居住環境を整えるのはプレイヤーの役目なので、日ごろのシムの行動を見て、読書やテレビなど何が好きなのかを見極めよう。部屋を快適にすることで、シムたちのご機嫌も良くなるのだ。

不幸なことに台所のシンクが壊れてしまった。水浸しの家の中に友人を入れるわけにはいかないということで、1人が外で話し相手となり時間を稼いでいる

高い生活水準と友人を得ることでよりハッピーな人生を送れる

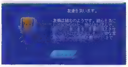
シムたちはRPGのようなステータスは持たず、代わりに"気分"というパラメータを持っている。"気分"には、空腹、心地良さ、衛生、便意、体力、楽しさ、社交、部屋(住居の快適度)の八つの要素がある。分かりやすいネーミングなので、何をやれば、どのパラメータが変化するかは容易に想像できるだろう。シムたちの気分は生活水準の向上によって良い方向に向かうのだ。

また、シムたちは、生活の安定のほかに、友人が増えることを望んでいる。最初は仕事に追われ、お金を蓄えるので精いっぱいかもしれないが、近所の人を見掛けたらぜひ声を掛けてみよう。

近所のシムたちとの相性は、最初に設定された性格とシム自身の星座が大きく関係してくる。パラメータの"社交"はほかのシムとの付き合いで上昇するのだが、逆にずっと1人でいると、だんだん下がってしまいシムは陰気になってしまう。1人遊びはあまりお勧めできないのだ。友人が多くないと昇進できない職業もあるなど、友達付き合いはシムの人生全般に関わってくる重要な要素でもある。

シムが人間と違うのは年を取らないことだけだ。カレンダーのない世界に生きるシムたちと、時間を忘れてのんびり暮らしてみてはいかがだろうか。(菅原有香)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★★
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆



友達との交流がないと、人間関係のパラメータが下がり、画面のようなさびしいメッセージが表示される

共通の趣味を持つシム同士は急速に仲良くなれる。画像の男性シム2名はチェスがお好みのようだ。左の女性シムは読書の方が楽しいらしく、1人で本を読んでいる

近所のシムと友達になろう。性格や星座が相性を決定する。会話中に+が出れば好感度が上昇していることを意味する。相手が、何をすると喜ぶのかをあらかじめ知っておくと良い

シムピープルにはさまざまなイベントが用意されている

シムたちの平凡な毎日は、突発的なイベントで変化することがある。料理スキルが不足した場合に起きる"火事"や家財がそろってくると警戒しなければならない"泥棒"、技能を上げて毎日まじめに働いていると"昇進"し、給料がアップすることもある。ほかにも突然、電話で懸賞当選や養子縁組の知らせがあったりと、バリエーションはさまざま。時々起こるイベントは、単調になりがちなプレイに新しい面白さを与えてくれる。故意に発生させることはできないが、見ることができたらラッキーだ。

火事

シムは料理の本で料理のスキルを学ぶ必要がある。それを怠るとご覧のとおり火事を引き起こしてしまう

泥棒

生活が上向きになってきたら、泥棒に注意したい。金目の物を根こそぎ持って行ってしまうのだ。警報機は家財のある部屋に必ず設置しよう

昇進

まじめに勤務していると昇進できる。給料が上がり、ボーナスがもらえるのだが、勤務時間が大きく変わる可能性があるため、生活パターンに気を配る必要が出てくる

精密なグラフィックで表現された下水道を通り、敵空港内部に侵入する。地上では多数のドイツ兵が警戒しているので、将校に変装した別働隊が捕虜の安全を確保するまでは、戦闘を始めてはならない

英国特殊空挺部隊は再び戦場に舞い降りた
精鋭SAS隊員を指揮して任務を達成せよ

ヒドゥンアンドデンジャラス:ファイトフォーフリーダム

第2次世界大戦時の特殊部隊をテーマにしたタイトルとして好評を博した「ヒドゥン&デンジャラス」。その追加ミッションパック「ヒドゥン&デンジャラス:ファイトフォーフリーダム」が完全日本語版で発売される。前作とは別の地域に舞台を移し、新たな武器が加わって、今回もスリリングな戦闘が楽しめる内容になっている。

銃器、車両、航空機が多数追加され戦車戦も可能になった

「ヒドゥン&デンジャラス」(以下、H&D)は、第2次世界大戦時のヨーロッパにおける英国特殊空挺部隊(SAS)の活動を再現した、特殊部隊シミュレーションである。敵陣深くへ潜入して遂行する破壊活動や捕虜救出などのシナリオは、どれも緊張感あふれる秀逸な出来で、シナリオを最後までクリアした時の達成感は並々ならぬものがあった。そのH&Dの追加ミッションパックとなるのが「ヒドゥン&デンジャラス:ファイトフォーフリーダム」(以下、FFF)だ。アメリカでは1999年末に、すでに「HIDDEN & DANGEROUS:DEVIL'S BRIDGE」というタイトルで発売されているが、今回は完全日本語版での登場となる。新規に登録された隊員は16名。今回の作戦地域は、ポーランド/フランス/ギリシアの三ヵ所で、複数のミッションからなるキャンペーンシナリオが基本となる。

FFFでは、ただのミッション集に終わらせたくないという開発スタッフの心意気が伝わってくるような改良や要素の追加が行われている。グラフィックは一目で違いが分かるほど精密になり、画面の半分近くの面積を占有していた2D表示の武器がきちんと3Dのオブジェクトとして表示されるようになった。これに伴って射撃時の視界が広くなり、画面からより多くの情報を得られるようになっている。また、サウンドは全般にクオリティーがアップし、自分の周囲にいる敵の存在をよりリアルに感じ取ることができる。

H&Dでも多数の兵器が登場したが、FFFではさらに多くの兵器が追加されている。その一部を紹介すると、Thompson M1 Submachine Gun/Spagin PPS 41 Submachine Gunといった銃器類、Pzkfw. V Panther Tank(パンター5号戦車)/Armoured "Wyllis" Jeep(ウイリスジープ)等の車両類、Ju 287 Prototype Bomber(試作ジェット爆撃機)をはじめとする航空機などである。特筆すべきなのは、Stug Ⅲ Aufs G Assault Gun(3号突撃砲)をプレイヤーがコントロールでき、戦車戦が可能になっている点。これはファンにはたまらない追加要素である。また、ブービートラップも再現され、通路や死体に仕掛けられているので、武器を現地調達するときには、さらなる注意が必要となる。

4人でのマルチプレイも快適 連携プレイのだいご味を体験せよ

操作方法は、キーボードとマウスを使った一般的なものであり、なにより追加ミッションという位置付けからも、操作に関してつまずくことはないだろう。基本となるシステムはそのまま踏襲されていて、味方兵士のコントロール方法も以前のままである。これに関しては、事前に行動をプログラムする方法とリアルタイムで直接命令する方法があるのだが、前者はとても使いづらい。微妙なタイミングがポイントとなるこのゲームでは、集団で行動するとき以外は、多少手間がかかってもマニュアルで1人ずつ配置、操作することをお勧めする。

FFFもH&Dと同様、マルチプレイは協力プレイのみで、対戦モードは用意されていない。シングルプレイとまったく同じシナリオを2~4人のプレイヤーで攻略するのだが、最初のうちは何度も全滅することだろう。しかし、敵の配置、行動パターンを理解するにつれ、最低限のチャットで連携しながら進めることができるようになるはずだ。きびきびとした動作で敵を倒していくプレイヤーたちの姿は、まさに映画で見た特殊部隊そのものである。TCP/IPを使った4人プレイでも快適に動作するので、ぜひ連携プレイのだいご味を体験してみてほしい。　(伊保内照三)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
マルチプレイ	★★★★☆
総合点	★★★★☆

プレイヤーの操作する3号突撃砲がパンター5号戦車を撃破! 移動キーで車体を、マウスで砲身をコントロールできる

装甲版で覆われたウイリスジープは、隊員の足として、アルデンヌとギリシアで活躍する。搭載されるブローニング機銃は弾数が少ないものの、威力は絶大だ

Information	
開発元	:Illusion Softworks社
発売元	:株式会社ズー
販売元	:エムスリイエンタテインメント株式会社
問い合わせ先	:株式会社ズー ユーザーサポート係 0268-38-1561
価格	:6,800円
OS	:Windows95/98
CPU	:Pentium 166MHz以上(PentiumⅡ以上推奨)
メモリー	:16MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	:4MB以上のDirectX対応3Dビデオカード(8MB以上推奨)
HD容量	:60MB以上(500MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	:4倍速以上(16倍速以上推奨)
サウンド	:DirectX対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:×
発売時期	:2000年3月予定

FFFでプレイできる三つのシナリオ

The North of Poland

ジェット機のテストパイロットとして潜入していた諜報員(ちょうほういん)の正体が見破られ、捕らえられてしまった。彼を救出し、一緒に敵のジェット爆撃機も奪取せよ。

Ardennes in France

アルデンヌの森でドイツ軍の反抗作戦が始まった。武装SS戦車隊が防護している橋を破壊し、敵の輸送ルートを分断せよ。

Greece

パルチザンの横行する山間部に、悪名高きテロリストが逃げ込んだ。人質となった村民を解放し、テロリストたちをせん滅するのだ。

© 1999 Illusion Softworks. Published by Zoo Corporation. Under license by Take 2 Interactive Software. 'Hidden and Dangerous' and 'Illusion Softworks' are trademarks of Illusion Softworks. All rights reserved. 'Take 2 Interactive Software' and 'Talonsoft' are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

クルセイダーズ オブ マイトアンドマジック

完全日本語版

マイト&マジックの世界を題材にした剣と魔法のアクションアドベンチャー

今や、押しも押されもせぬ人気シリーズとなったマイト&マジックシリーズに、ニューフェースが加わった。実感たっぷりに描かれたファンタジー世界での冒険を楽しむことができる、3人称視点の3Dアクションアドベンチャー「クルセイダーズ オブ マイト&マジック」だ。この作品は、アメリカではすでに1999年末に発売されているが、新たに完全日本語版としてこの春に登場する。邪悪な軍勢との対決を中心に据えたヒロイズムあふれる内容で、"剣と魔法の戦い"を存分に楽しむことができる。

シリーズの特徴を生かしつつ リアルタイムのコンバットアクションを実現

ここ日本でも、高い人気と知名度を誇るファンタジーRPG、マイト&マジックシリーズ。その外伝的作品となる「クルセイダーズ オブ マイト&マジック」(以下、COM&M)は、意外にも3Dのアクションゲームだ。レベルアップや能力値の要素があるなど、非常にRPG色の濃い内容で、クエスト(任務や依頼)をこなすことでストーリーが進んでいくという、マイト&マジックの特徴がうまく生かされている。ゲームジャンルこそ異なるものの、これまでのマイト&マジックシリーズの基本を踏襲した作りになっているのだ。

物語は、故郷を滅ぼされた戦士ドレイクがあだ討ちのために、ネクロスという名の邪悪なネクロマンサーの支配する領域に潜入するところから始まる。このドレイクを操作し、ネクロス率いる"朽ちた軍団"を打ち破るのがゲームの目的だ。クエストを受け、目的地へ行き、与えられた目標を達成することの繰り返しで、シナリオは進んでいく。クエストに関係のないエリアへの立ち入りは制限されており、道に迷って突拍子もない場所に行ってしまうという心配はない。ただし、ダンジョンの構造はそれなりに複雑で、さまざまな仕掛けや隠し部屋などが用意されている。そのため、プレイヤー自身が探索するという楽しみが損なわれているということはない。

操作方法は、マウスで方向転換と攻撃を、キーボードで移動と攻撃以外の動作を行うという、オーソドックスなもの。どちらかというと、なぞ解きなどよりも敵との戦いがメインとなるので、戦闘に関連するさまざまなアクションが充実している。特に重要なのが、盾を使っての物理防御と、魔法の詠唱だ。この二つを使いこなせるかどうかが、生死を分けると言っても過言ではない。

冒険の舞台は、森の奥深く、自然の洞くつ、坑道など、ファンタジーゲームではおなじみの場所ばかりだ。画面の表示はスムーズで、快適にプレイすることができる

なお、"魔法の書"を手に入れないと、使える魔法の種類は増えていかないのだが、目的地へのルートから外れたわき道など、やや分かりづらい場所に用意されていることが多い。そのため、うっかりしていると見逃してしまいがちだ。魔法の書の収集はCOM&Mの大きなポイントであり、同時に楽しみとなる。

ジャンプを駆使して、空中に突き出た足場を渡っていくというシーン。落ちると即死してしまうという、シビアな場所だ。ただし、どの場面でもセーブができるという親切設計なので、やり直しは簡単

リアルに描き出された美しいファンタジー世界の魅力

なぞ解きを中心にした「トゥームレイダー」と比べると、仕掛けなどの登場頻度が低く、移動の時間が長めなのは評価が分かれるところだろう。しかし、その移動時間の長さが、"旅をしている"ことを感じさせる要素になっているのは間違いない。むしろ気になるのは、モンスターのほとんどが同じパターンで倒せてしまうという点だ。戦闘中心のゲームなのだから、もう少しバラエティーのある行動パターンを備えてほしかったところである。しかし、モンスターの配置はなかなか秀逸で、油断していると不意打ちを食らってしまう。そのため、戦闘エリアでは警戒を怠ることができない。このように、プレイヤーに緊張を感じさせてくれる作りになっている点には、拍手を送りたい。

個人的には、美しいファンタジー世界のグラフィックをバーチャル感の強い3D画面を使って描き出しているという点が、COM&Mの最大の魅力であると感じた。異世界の冒険にどっぷりと浸り、その雰囲気を味わいたいという人にお勧めしたい。また、冒頭で述べたように非常にRPGの要素が多いので、「RPGは好きだけれど……」という、アクションアドベンチャー初心者の入門用としても適しているだろう。戦闘に関してはハードな部分もあるが、小まめなセーブさえ忘れなければ、初心者でもじゅうぶんに楽しめるレベルの難易度である。 (本澤 徹)

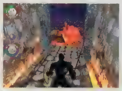
アイテムの多彩さも魅力の一つ。もちろん、装備に応じてドレイクのグラフィックは変更され、攻撃の動きそのものも変化する。街の中では、アイテムの売買も可能だ

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★½☆

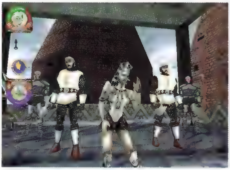
盾で相手の攻撃を受け、相手にすきができたところで畳み掛けるのが、基本的な必勝法。ただし、多数の敵が襲ってくる場所では有効ではない。そういう局面では、さらなる機転と操作能力が要求される

ジャンルを超えて広がり続ける マイト&マジックの世界

8ビットパソコンが全盛だった時期から現在まで続いている、超ロングランシリーズであるマイト&マジック。本編となるRPGのタイトルは7作目までリリースされており、多くの固定ファンを獲得している。また、世界観やストーリーを共有する戦略シミュレーション「ヒーローズ オブ マイト&マジック」も3作目を数え、こちらも好評だ。今回、この二つのラインに加えて、新たにCOM&Mが登場したわけだが、これによって、RPG/戦略シミュレーション/アクションアドベンチャーと、パソコンゲームの代表的なジャンルをおおよそカバーしたことになる。さて、その"次の一手"はいったいどのようなものになるのだろうか?



COM&Mでは、エンロス大陸、エラシア大陸に続く、アードンという第3の大陸が舞台となる。シリーズを通して共通の魔法やモンスターが、数多く登場する



人々との会話も非常に重要だ。中央の女性は、タイトルにもなっているクルセイダーズ(聖騎士団)の重鎮、セレスティア。主人公のドレイクは、物語の序盤でこの聖騎士団に合流することになる

Information

開発元	3DO社
販売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	9,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上(MMX Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectDraw対応のビデオカード(メモリー4MB以上のDirect3D対応ビデオカード推奨)
HD容量	300MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応サウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	2000年4月予定

※ここで使用した画面は、すべて英語版のものです。

© 1999 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Crusaders of Might and Magic, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries.

四つの部族を統一し破滅へ向かう惑星を救え

ソーラー

完全日本語版

「SOLAR」は、"シャーマニズム"を題材としたリアルタイム戦略シミュレーションである。バリエーション豊かなミッションや効果が多彩な魔法がいくつもあり、プレイヤーを飽きさせない魅力を備えている。

大きな魔力を手に入れるには信者の祈りがポイントになる

「SOLAR」は、近年数々のヒット作品が出ているリアルタイム戦略シミュレーションに属するタイトルである。ゲームの舞台は、"ナチュロス"という惑星となっている。この惑星では、風／地／火／水という四つの部族が生活していたが、各部族が重要な資源であるクリスタルをそれぞれ勝手に採掘したために、星全体のバランスが崩れてしまった。プレイヤーは、クリスタルのバランスを回復するために、自らの部族を率いて他部族を制圧し、惑星を統一していくことになる。

ゲームの内容は、プレイヤーが信者（民衆であるユニット）に指示を出し、さまざまな作業に割り当てていくといった、戦略シミュレーションでよく見られるタイプのものである。指示を受けた信者は、木を切り倒して木材を採取したり、石を削って集めたり、民衆や漁船を使って食料を確保するといった作業を行っていく。

SOLARならではの要素としては、"祈り"が挙げられるだろう。このゲームでは、信者が神殿に祈りを捧げるか、敵部族のユニットを倒すことで、魔力を得ることができる。この魔力という資源は、シャーマン（神殿で生成されるユニット）が魔法を唱えたり、ユニットを作成する際に使用される。また、シャーマンはこの魔力を使用することで、荒れ果てた田畑から食料や木を作り出したり、水底を隆起させることで橋を作り出すといった神懸かり的な魔法も唱えられるのである。

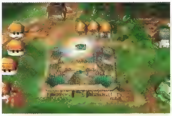
住居や兵舎といった建物は、どこにでも建てられるというわけではない。建築不可能な場所は、グラフィックの色で区別できるようになっている。ちなみに、神殿をレベルアップさせると、神殿の敷地が拡大するため、神殿周辺には建物を建築することができない。神殿はレベルアップするにつれて豪華になっていくので、このあたりは見ていても面白いだろう。

神殿のレベルアップは、攻略の基本である。資源と魔力を蓄えると、この画面のように神殿は4段階までレベルアップしていく

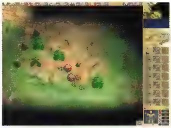
画面の視点切り替えでは角度も自由に設定できる

3DゲームのSOLARは、上下左右の視点切り替えが可能になっている。角度も自由に設定できるので、真上から見たトップビューや、一般的なクオータービューなど、プレイしやすい視点に変更できるのだ。なお、今回試したアルファ版は、かなりハイスペックのマシンを必要としたようだ。筆者の環境は、PentiumIII 450MHz、Voodoo3 3000、メモリー256MBとなっているが、ゲームのロードにかなり時間がかかり、ユニットと建物が増えるにつれて、ラグが目立つようになった。ただし、ゲームスピードを調整できるようになっており、最速にすると、かなり速いスピードでプレイすることができる。この設定にすると、シングルプレイはストレスなく遊ぶことができるが、マルチプレイでは、通信速度や同期エラーによるラグがどうしても発生してしまう。これは仕方がないところだろう。

今回のバージョンでは、マルチプレイのTCP/IPでの接続が、ホストを行っているパソコンのIPアドレスを打ち込む形式となっている。従って、事前にIRCやKALIといったチャットができるツールを利用し、連絡を済ませてから対戦を行うのが望ましいだろう。SOLARは、難しいことを考えずにゲームを進行させることができるので、初心者にもお勧めできるタイトルである。　（鬼頭世浪）



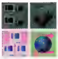
神殿に祈りを捧げることで、シャーマンは魔力を蓄える。そのエネルギーを利用して、強力な魔法を敵に撃ち込もう



真上から見た視点。任意に視点を変更することができ、この角度から、徐々にクオータービューに移行することも可能である

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★☆☆☆
操作感	★★☆☆☆
総合評価	★★★☆☆

注：今回の記事はアルファ版による評価です。

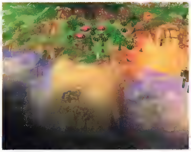


Information

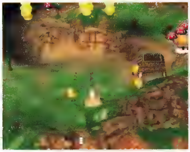
開発元	：Creative Edge Software社
発売元	：イマジニア株式会社
問い合わせ先	：イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	：未定
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 233MHz以上（Pentium 300MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：4MB以上のVGAビデオカード
HD容量	：120 MB以上（550MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectSound対応のサウンドカード
対応API	：Glide
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：2000年5月

©2000 Creative Edge Software Limited. Published by Imagineer Co.,Ltd. under license from Creative Edge Software Limited.

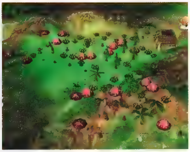
神秘性があるシャーマンの魔法



地面を盛り上げ、海だった部分を陸にしてしまう魔法を唱えたところ。範囲は狭いが、移動する際には、輸送船を使うよりも効果的である



空から火の雨を一定時間降らせる魔法もある。この魔法を唱えると、自分の部族の信者にも火が降りかかるので、詠唱する際には注意が必要だ



一定の地域にある植物を急成長させる魔法を唱えた。食料に困ることはあまりないが、木材は貴重なので、かなり便利な魔法である

鋼鉄の咆哮（くろがねのほうこう）ウォーシップコマンダー

鋼鉄の咆哮 ウォーシップコマンダー

自ら設計した最強の艦船を操って米英独日の列強4カ国を相手に戦え

第2次世界大戦を舞台にした戦艦ゲームというと、操作手順が面倒なシミュレーションを連想するが、この「鋼鉄の咆哮 ウォーシップコマンダー」は違う。グラフィックは2Dだが、大小さまざまな艦船がリアルタイムに戦闘を繰り広げるアクションゲームである。砲撃と移動がマウスだけで操作可能である点は「DIABLO」と同じで、ゲームに慣れていない初心者でも気軽に楽しめる。

マウスをクリックするだけのシンプルな艦船アクションゲーム

歴史を題材にしたゲームを数多くリリースしているコーエーから、第2次世界大戦時の艦隊戦をテーマにした新タイトル「鋼鉄の咆哮 ウォーシップコマンダー」(以下、鋼鉄の咆哮)が発売された。同社の海戦ものというと、ほぼ同じ時代を舞台にした「提督の決断」が思い浮かぶ。しかし、今回リリースされた鋼鉄の咆哮は、提督シリーズとは異なるシステムを採用した、まったく新しい作品なのだ。

ゲームがスタートするのは1938年で、この時代の世界は、アメリカ、イギリス、ドイツ、そして日本の4大列強国の力が拮抗した状況下で、かろうじて平和を保っていた。だが、その平和は風前のともしび。各列強国は、他国を圧倒する"超兵器"の開発に着手したのだ。この超兵器が完成してしまえば、世界の軍事バランスは一挙に崩壊し、戦乱の世が始まってしまう。だが、この時代の流れに異議を唱える者たちがいた。独自の艦隊を持つ彼らは、第零遊撃部隊を名乗り、列強の超兵器の開発、実戦配備を阻止するべく、各国の正規軍に宣戦布告する。プレイヤーはその第零遊撃部隊の一員として、戦場に身を置くことになるのだ。

コーエーの作品というと、これまでの伝統的な人気シリーズで見られるコマンド選択制のシミュレーションを想像する人が多いはず。ところが、このゲームの戦闘は、リアルタイムのアクションで行われる。そして、マウスの右ボタンで艦船の移動、左ボタンで攻撃というシンプルな操作方法を採用している(攻撃に関してはすべて自動化することもできる)。そのプレイ感覚は、シミュレーションというよりは、むしろアクションアドベンチャー系の作品に近いといえるだろう。

操作自体は非常に簡単だが、あまり侮っていると痛い目に合う。敵の潜水艦が魚雷で攻撃してくるので、退却せざるを得ないケースもある

作戦遂行後に得られる報酬で自分の艦のカスタマイズが可能

ゲーム開始直後にプレイヤーが所有しているのは、小さな駆逐艦1隻のみ。装備した主砲はやや心もとない威力しかないが、これでも序盤のミッションでは、じゅうぶん活躍してくれるはず。ただし、最初のうちは無難に任務をこなせても、ゲームがある程度進むと、力不足を痛感することになる。しかし、心配は無用。このソフトには、艦船設計システム"HLG58 Ver.1.0"が用意されており、新たな艦船を製造することができるのだ。まずは地道にミッションをクリアして、報酬金を手に入れる。そのお金を元に、土台となる"船体"、タービンおよびボイラーといった"機関"、主砲や魚雷といった"兵装"、それに探照灯や補助兵装などの"設備"を製造。それらの部品を組み合わせ、新造艦を完成させるわけだ。ただし、何も考えずに製造しているだけでは、最初に装備している部品と同レベルのものしか得られない。"技術開発"に資金を注ぎ込めば、より大きな船体、より高出力のタービン、そしてより強力な主砲など、パワーアップした部品を製造できるようになる。そうやって、巡洋艦、戦艦、空母と船体を強化していけば、最終ミッションのクリアはもう目前だろう。

長い歴史を持ち、多くの固定ファンを獲得しているコーエー。だが、同社が抱える人気シリーズのタイトルは、バージョンが上がるたびにシステムが複雑化し、初心者にはややとっつきにくいものになっていたのも事実。だが、本格的な艦船設計機能を搭載しながらも非常に簡略化されたシステムを持つ鋼鉄の咆哮なら、そんな心配は必要ない。これなら、「同社のゲームは難しそう」と敬遠してきたゲーマーでも、安心してプレイすることができるはずだ。

なお、残念ながら本作品は、シングルプレイ専用であり、マルチプレイには対応していない。続編が開発されるようであれば、対戦可能なタイトルになることを期待したい。

(小笠原　誠)

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★½☆

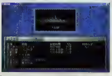
艦船設計システム"HLG58 Ver.1.0"の画面。戦艦大和など、実在した艦船の模倣だけでなく、オリジナルの艦船も設計できる

「紺碧の艦隊」で知られるマイクロキャビン

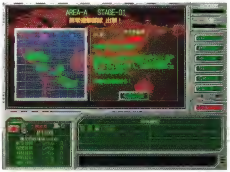
この鋼鉄の咆哮は、従来のコーエー作品と比べてあまりに異質と感じてしまう人も多いだろう。実はそれもそのはず、本ソフトの企画及び開発を担当したのは、あのマイクロキャビンなのだ。

マイクロキャビンといえば、コーエー同様、長い歴史を持つソフトメーカー。ゲーム歴の長い読者の中には、「幻想都市」や「ロードス島戦記」といったタイトル(共にPC-9801用)をプレイした人もいるはずだ。その同社のラインアップの中に、「紺碧の艦隊」シリーズがあるのをご存じだろうか。鋼鉄の咆哮の売りの一つである艦船設計システムは、もともとこの紺碧の艦隊に採用されていたものの最新版なのだ。

アクション性の強い鋼鉄の咆哮は、紺碧の艦隊とはゲーム性が若干異なるが、所々同じ臭いがするのも確か。紺碧の艦隊が好きだった読者は、ぜひこの作品もプレイしてみてほしい。



1997年12月に発売された戦略シミュレーション「紺碧の艦隊2 ADVANCE」。自ら設計した戦艦を指揮して、第2次世界大戦中の日本軍を勝利に導く



出陣前には、ミッションの内容をよく確認しておきたい。内容によっては、搭載する兵装を変更しなければならないこともある

体験版

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	株式会社マイクロキャビン
販売元	株式会社コーエー
問い合わせ先	株式会社コーエー 045-561-6861
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 133MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上
ビデオ	ビデオメモリー2MB以上を搭載したビデオカード
HD容量	200MB以上
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	8ビットモノラル22KHzのWAVEファイルが再生可能なサウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	発売中

©2000 MICROCAB N CORP.
©2000 KOEI Co.,Ltd

スコットランドヤード

完全日本語版

ロンドンを舞台に繰り広げられる逃走者と追跡者の駆け引き

"Scotland Yard"とはロンドン警視庁の通称で、ゲーム内容はその名のとおり、ロンドンを舞台とした警官と泥棒の追いかけっこだ。このタイトルは世界中で知られている同名のボードゲームをパソコンゲーム化したもので、パソコンオリジナルのゲームモードも用意されている。ビジュアルはシンプルだが、追う側と追われる側で心理的な駆け引きが楽しめる。

泥棒となって逃げ切るか 警官となって犯罪者を逮捕するか

「スコットランドヤード」は、ロンドン市内で逃走を続ける怪盗Xを、ロンドン警視庁(スコットランドヤード)の警官(エージェント)たちが24時間以内に追い詰めて逮捕するのが目的のゲーム。ボードゲームを忠実に再現した"レベル1"と、さまざまな個性と特殊能力を持ったキャラクターを選択し、街の通行人から情報を入手したり、特殊アイテムを使ってゲームを進行させる"レベル2"の二つのモードが用意されている。

ゲーム開始時に、プレイヤーはエージェントか、怪盗Xのどちらかを選択する。エージェントは怪盗Xを追い詰めていき、怪盗Xはそれから逃れるというように、ロンドン市内を模したボード上で、ターンごとに両者が移動を繰り返していくというゲームの流れになる。逃げる怪盗Xは1人だが、追いかけるエージェントは最大5人まで選択可能。移動手段は、バス、地下鉄、タクシーのいずれかで行い、怪盗Xもエージェント側も同じ条件である。それぞれの交通手段を利用するには専用のチケットが必要で、最初に特定の枚数が与えられている。怪盗Xはエージェントが使用したチケット枚数を手にすることができるが、エージェントの各交通手段のチケット枚数には制限があり、チケットが無くなるとその交通手段は使えない。怪盗Xの行動はエージェントには秘密となっており、怪盗Xが利用した交通手段が何であるかだけは分かるようになっている(また、数ターンごとに怪盗Xはその姿を現す)。エージェントを選んだ場合は怪盗Xに追い付ければ勝ち、怪盗Xならば24ターンの間逃げ切るか、エージェントがチケットを使い果たしてしまい、移動できなくなった時点で勝利となる。

単純な追い掛けっこのレベル1に比べると、レベル2ではやることが多い。怪盗Xは犯罪計画(例えば、イギリス政府へのスパイ行動など)を持っており、特殊能力を生かしてそれを達成することが目的となる。その目的のために、無法地帯の犯罪者に会い、建物に入って盗みを働き、通りかかりの人々からひったくりをすることもある。エージェント側は、怪盗Xを逮捕するためにロンドン中を捜査して手掛かりを見つけ、怪盗Xの目的、正体、弱点を暴いていかなければならない。

メインとなるゲーム画面。数字が表示されている場所を行き来する。黄色の線で結ばれている所はタクシーでの移動が可能。緑はバス、赤は地下鉄だ

レベル2ではボード上のポイント内に入って行動できる。通行人と会話したり、時には相手と格闘することもある

知恵と思考力と冷静な判断力で相手の行動を予測する面白さ

鬼ごっこがベースになっているだけに、ルールは非常にシンプルですぐに理解できる。多人数対1人という条件ではあるが、怪盗X側には特典が多く、すぐに捕まるわけではないので、ゲームバランスもちょうどよい。それぞれの状況によって適切な判断が要求され、エージェントにしても怪盗Xにしても、相手をなめてかかるとあっという間に負けてしまう。どこででも利用できるが移動距離が短いタクシー、長距離を移動できるが使用場所が限定されるバス、長距離を移動できるものの使える場所がバス以上に限られる地下鉄と、3種類の移動手段それぞれに特徴があり、さらに使用回数の制限もある。そのため、あまり無謀な移動をすると、ここぞという時に相手を取り逃がすかもしれない。

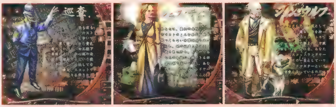
マルチプレイは、GOAという名称のロビーサイト(http://www.goa.com/)に接続することで対戦相手を捜すことができるが、使われている言語がフランス語となっている。仲間の1人がサーバーになり、LANまたはインターネットを使って最大6人でマルチプレイが楽しめるため、チャットをしながら心理的な駆け引きを交えてゲームが楽しめる。

(momihei)

町の中の建物に入ることも可能で、ショップではアイテムを購入できる。怪盗Xであれば、一般邸宅に押し入って強盗もできる

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★½☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆

エージェント



怪盗X

エージェントは13人の中から、怪盗Xは8人のキャラクターの中から選択する。レベル2では各人に特殊能力や装備が備わっており、それを生かして包囲網を抜けたり、相手の居場所を知ることができる

Information

開発元	:Cryo Networks社
発売元	:株式会社マイピック
問い合わせ先	:株式会社マイピック(メディアクエスト) 03-5805-3629
価格	:7,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium 166MHz以上
メモリー	:32MB以上
ビデオ	:ビデオメモリー2MB以上を搭載したビデオカード
HD容量	:220MB以上(Windows 95) 115MB以上(Windows 98)
CD-ROMドライブ	:8倍速以上
サウンド	:DirectX 6対応サウンドカード
対応API	:DirectDraw
発売時期	:発売中

©1998 Cryo Networks, France Telecom Multimedia Edition, Ravensburger Interactive Media GmbH, 1999 Mi-Pic for Japanese version all right reserved.

個性的な15人のキャラクターが登場する
ストーリー重視のシミュレーションRPG

タルマニアン タクティクス

「TARMANIAN TACTICS」は、用意された20のステージを順にクリアしながらストーリーを進行させるシミュレーションRPGだ。高低差のある立体的なマップ上で、派手な戦闘が繰り広げられていく。さまざまなキャラクターが交錯するストーリーは、奥が深く完成度が高い。

戦闘画面は立体的に構成されている。小さいながらも、丁寧な描き込みのキャラクターはレベルが上がると魔法が派手になっていく

高さの概念のある立体的なマップで多彩な戦術を駆使して戦え

「TARMANIAN TACTICS」(以下、TT)の舞台は、戦争で魔導文明が崩壊し、衰退の一途をたどったタルマン大陸。戦争の記憶が人々から薄れたころ、タルマン大陸を急激な砂漠化現象が襲い始めるところから物語はスタートする。プレイヤーは、タルマン大陸の片隅にあるデノン村のイアン・ステインとなって、原因を突き止めるべく、旅立っていくのだ。

TTは、キャラクター同士の人間模様を描いたイベントシーンと、クオータービューの戦闘シーンによって構成されており、プレイヤーは20のステージを順にクリアしていくことになる。

ゲームを立ち上げると、派手なオープニングが始まる。乗りの良い音楽と作り込まれたムービーは、プレイヤーをゲーム内容にじゅうぶん引き込ませるほどの出来だ。

戦闘シーンでは、クオータービューのフィールドに配置された、さまざまなキャラクターを操作して戦わなければならない。マップの地形には高さの概念があり、高い所から攻撃した方が有利になる。また、正面よりは側面や背後から攻撃した方が与えるダメージが大きいなど、戦略要素も盛り込まれている。もちろん、敵から与えられるダメージにも同じことがいえるので、背後をとられないように、敵のターンの行動を予測しながら移動していく必要がある。

戦闘を有利に進めるには、各キャラクターの特殊能力を活用していかなければならない。特殊能力には、剣術や魔法などがあり、レベルアップするごとに、一つずつ覚えていく。ちなみに、経験値がたまってレベルアップすると同時に、HP(ヒットポイント)やMP(マジックポイント)が全回復する。

戦闘中のセーブが可能なので、小まめにセーブすることをお勧めする。ただし、戦闘シーンに入ると中断して逃げることはできない。ゲームを進めていくうちに、装備やキャラクターのレベルが低く、つらくなってくることもあるだろう。そんな時は、すでにクリアしたマップに戻ることで、経験値やお金を稼ぐことができるようになっている。

アニメ調のキャラクターを使った韓国産のゲーム

戦闘シーンに登場するキャラクターのコミカルな動きは、見ているだけで楽しい。ただ、気になる点もある。立体的なマップを採用していることで、地形に高低差があるため、カーソルが合わせづらいのだ。戦闘マップは、4方向に回転できるほか、拡大や縮小も可能となっている。マップを回転させて各キャラクターを操作するのだが、陰に隠れているキャラクターを選択する場合、画面を何回か回転させる必要があり、ゲームのテンポが悪くなることがあった。

このTTは、韓国のゲームメーカーが制作したもの。筆者はそれを知って多少驚いた。なぜならアニメ調のキャラクターは日本の専売特許のようなイメージを持っていたからだ。近年になり、韓国産のゲームが多く日本に入ってくるようになったが、このようなタイプのゲームも生まれていたとは実に興味深い。もっと知りたい人は、開発メーカーのKama Entertainment社のホームページ(http://www.kama.co.kr/)をチェックしてみるといいだろう。

(葉雪静岡)

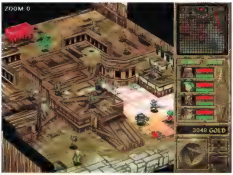
グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★☆☆☆
総合評価	★★★☆☆

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

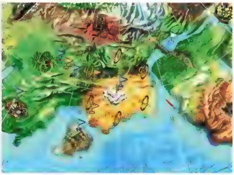
Information

開発元	:Kama Entertainment社
発売元	:ボーステック株式会社
販売元	:ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	:ボーステック株式会社 03-5731-2341
価格	:8,800円
OS	:Windows 95／98
CPU	:Pentium 133MHz以上
メモリー	:32MB以上
ビデオ	:4MB以上のメモリーを搭載した、640×480ドット、High Color(16ビット)表示可能なDirect 3D対応ビデオカード
HD容量	:300MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectX6.1に対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D
発売時期	:発売中

©1999 Kama ©1999 Leading Edge
©2000 BOTHTEC



戦闘画面の右下の矢印や+、−のボタンを押すことで、回転や拡大、縮小を行うことができる。キャラクターの位置や向きによってダメージが変わるので、有利に戦闘を進められるようにキャラクターの配置に気を配る必要がある

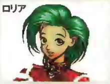

マップ画面では、移動可能な場所に旗が立っている。すでに移動した地点は青、まだ移動したことのない地点は白、敵が出現する地点は黄色の旗で示される。黄色の旗のある地点を通るようにマップ上を行き来するとレベル上げが楽だ

個性的なキャラクターたち

イアン

物語の主人公。赤ん坊のころに両親を失い、デノン村の村長に育てられる。大陸の砂漠化を阻止するための旅に出る

ロリア


デノン村の村長の娘。イアンとは幼友達。主に回復系魔法を使う

ボック

ドワーフ村の戦士。砂漠化現象を調べるイアンたちと途中から合流する。斧を使う戦士

ナタス

古代魔法を操る魔法使い。バグ島で火の魔法が封じ込められているつえを探している途中、イアンたちと出会う

アレナ

獣人族の族長の娘。拳法にたけている。失われた村と村民を取り戻すべく旅を続けている。途中からイアンたちと合流する

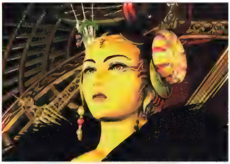
ファイナルファンタジーⅧ

定番RPGシリーズ最新作がパソコン版で登場

PlayStationを持っている人の大多数がプレイしたと思われるファイナルファンタジーシリーズ。そのシリーズの最新作が、パソコン版で発売されることになった。この「ファイナルファンタジー Ⅷ」は、パソコンならではの高い表現力を生かした仕上がりになっている。

深遠な物語に新システムも加わったFFⅧのさらなる挑戦

ファイナルファンタジーシリーズ（以下、FFシリーズ）は、シリーズの奇数番号に当たる作品が新システムを導入した意欲作で、偶数番号の作品はストーリー重視の作品となる、と一般的に言われている。その定説とは違って、「ファイナルファンタジー Ⅷ」（以下、FFⅧ）は、複雑で深遠な物語が用意され、新システムも取り入れた作品となっている。他人と必要以上にかかわることを嫌う主人公“スコール・レオンハート”と、強大な魔力を持つ女性、さらにさまざまな人物が絡み合って物語が展開していく。そして、主人公は戦いの中で、仲間との知られざる因縁に気付く。戦いだけでなく、“愛”がテーマとうたわれているだけあり、男と女にまつわるストーリーも当然用意されている。



この世に混乱をもたらし、世界の支配を狙う魔女“イデア”。スコール・レオンハートの最強の敵なのか？ 後にその意外な正体が明らかになる

魔法を装備するという、思いもよらなかった新奇なシステム“ジャンクション”。魔法の持つ潜在的な力で、キャラクターのステータスを増強する

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	：株式会社スクウェア
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：PentiumⅡ 266MHz以上（PentiumⅡ 300MHz以上推奨）
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：Direct3D対応の3Dアクセラレーター（VRAM 8MB以上）
HD容量	：300MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectX6.1と100%互換性のあるサウンドカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：2000年3月23日（予定）

©1999／2000 SQUARE
キャラクターデザイン　野村哲也

HPが少なくなったときに、キャラクターはランダムで特殊技を発動する。画面はキスティスというキャラクターの魔法の一つ“超振動”

さらに、FFⅧは、画期的なゲームシステムを新たに導入している。魔法は、覚えたり買ったりするのではなく、“ドロー”という方法で、敵から抽出したものをストックしておいて使う。そして、RPGには付き物で、楽しみの一つでもある“防具の装備”という要素を思い切って廃し、代わりに魔法や召喚獣（ガーディアン・フォース、以下、G.F.）を装備する“ジャンクション”というシステムが導入されている。ストーリー、ゲームシステムの両面において新しさを追求した結果、物語として楽しみたいプレイヤーと、気が済むまでやり込みたいプレイヤーの両者を満足させる作品になったようだ。ただし、ジャンクションのシステムは難解で、チュートリアルだけでは分かりづらいところもあり、ライトユーザーは当惑するかもしれない。

パソコン版ならではの特徴はグラフィックとサウンド

パソコン版の移植について触れておこう。正直なところ、キャラクターの描画に限って言えば、PlayStation版（以下、PS版）と比べてあまり違いが感じられなかった。メニュー画面も、PS版とまったく同じだが、テレビと違ってディスプレイは間近で見るため、文字の縁がぼやけて見えてしまう。一方、風景や魔法などの特殊効果のグラフィックは透明度が高く、PS版をはるかにしのぐ美しさとなっている。FFシリーズといえば、美しい画面効果が特徴となっているが、この作品でも、キャラクターが技を発動するときに見られる特殊効果の豪華さは健在だ。また、サウンド面もかなり充実しており、PS版ではよく聞き取れなかった音も、パソコン版では広がりを持った澄んだ音で再生されている。

操作についてだが、自分の好みに合わせて設定できるものの、もともと戦闘時には正確なボタン押しや連打を要求されるゲームなので、キーボードでプレイするには違和感がある。徹底的にやり込みたいタイプの人は、ジョイパッドでプレイすることを強くお勧めしたい。

また、PS版に付属していたPocketStation対応のサブゲーム「おでかけチョコボRPG」もパソコン版に移植されている。PocketStationを購入していないプレイヤーでも楽しめるわけで、これも特典の一つと言えるだろう。全世界で600万本以上の販売を記録したという“モンスターゲーム”の移植版だけに、目が離せないタイトルである。

（菅原有香）

G.F.“ケツァクウァトル”が雷系攻撃技“サンダーストーム”を繰り出した様子。天から受けた雷を敵に落とす。ゲーム後半まで重宝する技だ

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★½☆

魔法を装備する新システム“ジャンクション”

FFⅧでは、“ジャンクション”という新しいゲームシステムを導入した。これによって、キャラクターは魔法を“装備”し、G.F.を召喚することができる。G.F.は、“力UP”“体力UP”といったステータスボーナスをキャラクターに与え、経験値を得ることによってキャラクターと同じように成長し、新しい能力を身に付ける。プレイヤーは、キャラクターにどのG.F.を装備させ、どの能力値を強化させるかを考える必要がある。

かわいさ余って憎さ100倍 牛もはね飛ばす問答無用のレース

サウスパークラリー

「SOUTH PARK RALLY」は、アメリカのアニメーション『SOUTH PARK』のキャラクターが登場するレーシングで、操作はシンプルだが、複雑なコース設計やコース上にあるトラップによって適度に難易度が高くなっている。また、ステージごとに多彩なライバルが登場し、プレイヤーを飽きさせない。単純なレース以外に、特定のアイテムを収集して目的達成を競うレースなどもあり、車の操作が苦手なプレイヤーでも楽しめる要素が含まれている。

スピードを競うだけでは勝てない アイテムを使った妨害合戦が面白い

ゲームモードは、ステージクリア型の“チャンピオンシップ”とクリア済みのステージを自由に選んで練習できる“アーケード”の二つが用意されている。レースの基本は、チェックポイントを通過して、いちばん早くゴールしたプレイヤーの勝ちとなるのだが、コース内には踏切や池などの障害物があったり、アイテムを使ってライバルを妨害したりできるため、簡単にはゴールまでたどり着けない。チャンピオンシップには、全部で14のステージが用意されており、各ステージでの独自のルールに従って、チェックポイントを通過しなければならない。障害物競争と借り物競争を合わせたルールと考えればいいだろう。

最初のステージ“RALLY DAYS #1”は、一般的なラリーと同様に、チェックポイントを通過するだけだが、二つ目の“RALLY DAYS #2”では、コース上にあるトロフィーを最初に手に入れる必要がある。そして、それを持ってチェックポイントを順番に回っていけば勝てるのだが、当然、ほかのプレイヤーの妨害に合う。三つ目の“COW DAYS”では、なんと狂牛病の解毒剤を奪い合うのがルールとなる。コース上に落ちている薬品を探してそれを入手し、制限時間になるまで持ち続ければそのプレイヤーの勝ちになるが、ライバルに体当たりされると薬品を奪われることになる。

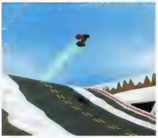
ゲーム中は後方視点でプレイすることになる。キャラクターがかわいらしいので、一見、難易度が低そうに見えるが、ドリフトやブレーキングをうまく使わないとすぐにコースアウトしてしまう

見た目はコミカルだが演出はシュールな大人のためのレーシング

登場するキャラクターがかわいらしいので、一見、レーシングゲームとしての出来は期待できないと思うかもしれないが、そうでもない。コーナーを曲がる際はドリフトを使わなければ制御が不可能で、サウンドエフェクトもそれなりにリアルなものに仕上がっている。しかし、ドライビングテクニックを駆使した速さだけでは、レースには勝てない。前述したように、アイテムを使ってライバルをうまく妨害しなければならないのだ。具体的には、コース上に水をまく“WATER BALLOON”、牛のぬいぐるみを落としてライバルの進路を妨害する“DECOY COW”など20種類以上のアイテムが登場する。中には、Sadam Hussain（イラクの大統領）の顔が画面にいくつも登場してプレイヤーの視界を遮るという、ブラックユーモアあふれるトラップも含まれている。

コースを遮るトラップとして牛が多数登場するので、遠慮なくはね飛ばせ。ただし、時間はロスしてしまう

マルチプレイはLAN接続によって、最大8人でプレイできる。レースのルールはシングルプレイと一緒だが、14面用意されているステージと八つのコースを自由に組み合わせられるのが特徴。そして、対戦で盛り上がりそうなステージとして挙げられるのが“ASS BATTLE”だ。ルールを要約すると単なるデスマッチなのだが、守るのは自分ではなく、プレイヤーの周りを取り囲んでいる四つの“おしり”だ。攻撃系のアイテムを使って敵のおしりにダメージを与えると持っているおしりが消えていき、最後までおしりを守ったプレイヤーの勝ちとなる。レーシングとしての本来のゲーム性は皆無だが、仲間でプレイすれば盛り上がるはずだ。（山下幸恵）



コースによっては、ラリーらしく派手なジャンプができるが、勢い余ってコースアウトすることが度々ある

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★☆☆

Information

開発元	：Tantalus Interactive社
発売元	：アクレイムエンターテインメント
価格	：$39.99
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 200MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：ビデオメモリー4MB以上を搭載したDirect3D対応ビデオカード
HD容量	：170MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応サウンドカード
対応API	：Direct3D(Hardware T&L対応)
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

攻撃系アイテムとして登場する“CHOCOLATE SALTY BALLS”。ASS BATTLEでは、これを使ってライバルのおしりを吹き飛ばすことができる

アメリカで人気の高い大人向けアニメ『SOUTH PARK』

かわいいキャラクターが登場する「SOUTH PARK RALLY」だが、基となったアニメーションはブラックユーモアがあふれる大人向けの作品で、アメリカの大学生を中心に人気を集めている。内容は、スタン、カイル、カートマン、ケニーという4人の小学生が巻き起こす騒動を描いている。ただし、毎回登場人物の1人が死んでしまうというシュールなストーリーを売りとしており、どう考えても子供向けアニメーションではない。制作元のComedy Central社のホームページ（http://www.comedycentral.com/）で多数のQuick Timeムービーが配布されているため、これを見ておけば、よりいっそうゲームが楽しくなるはずだ。

主人公の1人スタン。ゲーム中では、路上のねずみをひき殺したり、自分の車が電車に巻き込まれたりと、基となったアニメのシュールさが垣間見える

South Park ™ & ©1999 Comedy Central. All Rights Reserved. Acclaim & 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

特別企画

パソコン上のアスリートとなれ!

STEP INTO SPORTS

多様化するスポーツゲームの注目作品を21タイトル紹介

2000年9月にオーストラリアのシドニーで開かれるオリンピックでは、公開競技も含め、実施されるスポーツは28競技になるという。この数には及ばないものの、パソコンゲームの世界においても、さまざまな競技／ジャンルのスポーツゲームがあるということを、皆さんご存じだろうか？ この特別企画では、数多くあるスポーツゲームの中から21タイトルを紹介する。

文／オリハラコウジ(p.054、055)、M-husky(p.056、057)、奥谷海人(p.058)

Soccer

1993年に“Jリーグ”が誕生したことにより、昔に比べ、サッカーに興味を持つ人は確実に増えてきた。ここでは、今すぐ始められるサッカーゲーム3タイトルの情報をお届けしよう。

FIFA 2000:MAJOR LEAGUE SOCCER

サッカーゲームの定番と言えば、エレクトロニック・アーツのFIFAシリーズである。このシリーズでは、選手やクラブチームのデータが実名で収録されている点が売りとなっているが、最新作「FIFA 2000:MAJOR LEAGUE SOCCER」では、そのデータ数が半端じゃない。ヨーロッパ主要国やMLS(アメリカのMAJOR LEAGUE SOCCER)のトップに属する全クラブ、各国の代表チームをはじめ、過去の有名クラブや代表チームも網羅しており、実に豊富なラインアップとなっている。

ゲーム自体も非常によく作り込まれている。操作の基本は、グラウンダー(ゴロ)／浮き球のパス、シュート、ダッシュとなっているが、これに加えて、トリッキーなフェイントや、相手からボールを取られにくくするShielding(使い方次第でフェイントにもなる)というアクションも行える。また、グラウンダーのパスは、味方の足元へのパスと、前方の空いたスペースに出すパスの2種類が用意されており、状況に応じて使い分けられるのもありがたい。

戦術を重視するプレイヤーにもうれしい機能がある。それは、IGM(In Game Management)と2種類のTacticsだ。IGMは、あらかじめ登録した戦術とフォーメーションに関するシステムを、ゲーム中にいつでも切り替えられる機能である。Tacticsは、即座にアタッキングプレス、オフサイドトラップを発動する機能だ。

マルチプレイもサポートされているが、IPXとモデム接続のみの対応となっている。TCP/IPへの対応と、快適なマルチプレイが実現すれば、まさに“無敵のサッカーゲーム”となるだろう。シリーズ次回作に期待したい。

まるでセリエAのテレビ中継を見るような豪華なカメラアングルで、ゴールシーンを演出してくれるのもうれしい。スタジアムの美しさもシリーズ最高峰の出来となっている

プレッシャーをかけてくる相手ディフェンダーを引き付け、スペースに走り込む味方にパスを出す。操作はシンプルだが、パスのバリエーションは豊富だ

開発元　：エレクトロニック・アーツ
販売元　：エレクトロニック・アーツ
発売時期：発売中(アメリカのみ)
ネットワークサポート：LAN、モデムで20人まで

©1999 Electronic Arts. All rights reserved.

Microsoft International Soccer 2000

選手やクラブチームの実名データは用意されていないが、「Microsoft International Soccer 2000」は、“サッカーをプレイする感覚”において、リアリティーを追求しているタイトルである。特に、ダイレクトプレイ(トラップせずに、ワンタッチで行うプレイ)における、ボールの軌跡を予測してヘディングやダイレクトシュートを狙う感覚は秀逸である。独特の“先読みするセンス”を必要とされるが、それを習得し、ゲームに生かすことができれば、その快感が味わえるだろう。

ダイレクトプレイに慣れると、サイドからセンタリングを中央に上げ、ヘディングで合わせてシュート、といった高度な戦術も可能になる。サッカー好きには挑戦しがいのあるタイトルで、FIFAシリーズとは違ったアプローチは評価できる。

サイドワインダー ゲームパッドを使うと、Xボタンで味方選手の位置に関係なく、好きな方向に小さくパスを出せる。そこへ走り込んで、ダイレクトシュートを狙え

開発元　：Rage Software社
販売元　：マイクロソフト
発売時期：発売中(アメリカ／カナダのみ)
ネットワークサポート：×

©1999 Rage Games Limited. All rights reserved. Portions ©Microsoft Corporation. All rights reserved.

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS

「THE F. A. PREMIER LEAGUE STARS」は、コンシューマーゲームやアーケードゲームのように、戦術よりもアクション性を重視したタイトルである。この作品が題材にしているのは、サッカーというスポーツを生んだ“イングランド”のプレミアリーグとなっている。ほかのタイトルに比べ、キャラクターが大きく描かれており、その動きは美しい。アクションや音楽といった演出も非常に派手なもので、まるでテレビ中継を見るような雰囲気でゲームを楽しむことができる。

肝心のゲーム内容は、やや大味な印象を受けたというのが正直なところだ。しかしながら、細かなテクニックよりも、体を激しくぶつけ合うというプレイスタイルがプレミアリーグの魅力であり、ゲーム性もそれにふさわしいものにはなっている。素早いパス回しとダイレクトプレイが可能なので、ゲームの展開もスピーディーで小気味良い。

選手やクラブのデータはもちろんのこと、スタジアムや歓声、カメラアングルから実況に至るまで、プレミアリーグらしさをじゅうぶん醸し出す仕上がりになっている

開発元　：エレクトロニック・アーツ
販売元　：エレクトロニック・アーツ
発売時期：発売中(ヨーロッパのみ)
ネットワークサポート：LAN、モデムで4人まで

©1999 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

GAMING WORLD

Golf

ゴルフゲームは、ほかのスポーツゲームに比べ、アクション要素が少ないが、高いシミュレート性を誇る作品が多い。今回は、人気シリーズの続編3作品を紹介しよう。

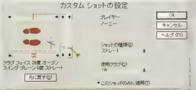
Microsoft Links LS 2000

開発元	：マイクロソフト
販売元	：マイクロソフト
発売時期	：2000年3月24日(予定)
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ	：インターネット、LAN MSN Gaming Zone

©1990-2000 Microsoft Corporation All rights reserved.

「Microsoft Links LS 2000」の日本語版（価格未定）がまもなく発売される。このタイトルは、写真のように美しく描かれたコースを、Arnold Parmerと一緒にラウンドできることで知られているLinks LSシリーズの最新作である。前作までAccess Software社から発売されていたが、マイクロソフトから発売される本作も、"美麗なコースデータが収録されている"というシリーズの特徴を引き継いでいる。また、ハワイの"マウナケア"やスコットランドの"セントアンドリュース リンクス"など、世界を代表する七つの名門コースが収録されており、そのデータ量の多さからCD-ROM3枚組みになっている。最大1280×1024ドットの解像度で表示される画面は、見てもらえれば分かるように、とにかく美しい。

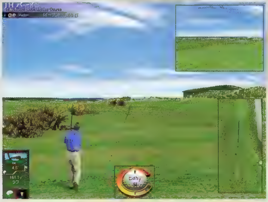
スイングの操作は、クラシックスイング（2または3クリックタイプ）、パワーストローク（マウスをドラッグするタイプ）、イージースイングの3種類が用意されている。ショットの目標は、"Aim"と呼ばれる棒をマウスで移動させるだけでよい。操作自体は難しくなく、画面下に隠れているメニューから行うようになっている。また、ライ（ボール周辺の芝や地形の状態）を見てスタンスを変える、ボールを打ち上げるといった、上級者向けの設定も可能である。ただし、設定できる項目が多く、専門用語の理解力が必要とされるので、初心者はマニュアルやオンラインヘルプを参考にすると良いだろう。



スタンスを設定する画面。初心者には分かりにくいが、ゴルフ好きであれば、このような点にもこだわりたい

クラブを選択する際には、このパーツから選ぶ。ライの状態も考慮された上で、各クラブの予想飛距離が表示される

高解像度の美しい画面と共に、プレイヤーを楽しませてくれるのが、複数のView画面である。コース全体はもちろんのこと、グリーン上のみを表示したり、真横からの視点なども用意され、画面上の好きな位置に表示できる。これらのView画面上でもAimの設定が可能となっているので、さまざまな角度から目標位置を見定めると良いだろう。



同じシチュエーションで何度も練習することができる。ボールの軌跡を表示させることもできるので、それを見ながら反省材料にするといい

ほかに便利な機能としては、ゲーム開始時に表示されるコースマップの解説がある。この解説では、ホールレイアウトを画面で確認できる上、コース攻略のアドバイスを音声で聞くこともできる。ホールごとに異なるコメントが用意されているので、目標を定めにくい初心者には非常にありがたい機能だ。

マルチプレイにも対応しており、MSN Gaming Zoneでは、トーナメント戦やラダー戦も行われている。日本語版として発売されるので、日本語専用ロビーでの対戦が可能になることを期待したい。いずれにせよ、初心者からゴルフに詳しい人まで、幅広い層の人が楽しめるタイトルだ。

JACK NICKLAUS 6:GOLDEN BEAR CHALLENGE

Jack Nicklausとラウンドできることが売りの人気シリーズの6作目が、「JACK NICKLAUS 6:GOLDEN BEAR CHALLENGE」（以下、JN6）である。ポリゴンを使ったリアルなキャラクターのモーションが特徴となっている。スイングの方法は、Links LS 2000に似ており、2クリックタイプ、3クリックタイプ、マウスのドラッグタイプという3種類の中から選択できる。また、ラウンド中に、Jack Nicklausの声でコースを攻略するためのアドバイスが聞けるというのも大きな魅力だ。

JN6は、シンプルで分かりやすい操作性を導入しているので、今回紹介している3本の中では、コンシューマーゲームにいちばん近い感覚で遊べるタイトルだ。気軽に楽しめるゴルフゲームである。

グリーン上の情報は右下にまとめて表示されるので、非常に分かりやすい。キャラクターは割と大きめに表示され、リアルな動きがゲームを盛り上げてくれる

開発元	：Hypnos Entertainment社
販売元	：アクティビジョン
発売時期	：発売中(アメリカのみ)
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ	：インターネット、LAN モデムで最大8人まで

©1999 Activision, Inc. All rights reserved.

PGA CHAMPIONSHIP GOLF 1999 EDITION

開発元	：Sierra Sports社
販売元	：Sierra Sports社
発売時期	：発売中(アメリカのみ)
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ	：インターネット、LAN モデムで64人まで

©1999 Sierra On-Line, Inc.

名誉あるアメリカのPGAツアーの名を冠したシリーズの最新作が、この「PGA CHAMPIONSHIP GOLF 1999 EDITION」である。シリーズの特徴である美しい画面も一新され、Windowsのインターフェースにマッチしたゲームに進化した。画面下から引き出されるメニューで、クラブやスタンスの設定を行うのは、ほかのタイトルと変わらない。しかし、テキストが少なく、グラフィックを多用した仕様になっているので、初心者も親しみやすいだろう。

なお、スイングの方法がクリック式ではなく、マウスを振り子のようにドラッグする独特の方式となっているので、最初はとっつきにくいかもしれない。マルチプレイにも対応し、WON.netでは64人までのトーナメント戦が開かれている。

クラブの参考飛距離も、Windowsのようにポップアップ式に表示される。なお、操作はシンプルだが、スイングの方法はかなり癖がある

Baseball

今でこそ、サッカー人気に押され気味ではあるが、日本で人気の高いスポーツといえば野球である。"Baseball"発祥の地アメリカから伝わったこの球技は、日本でも長い歴史を誇るスポーツだ。今回は、日本とアメリカのプロ野球リーグを題材にした3タイトルを紹介しよう。

HIGH HEAT BASEBALL 2000

「HIGH HEAT BASEBALL 2000」(以下、HHBB2000)は、アメリカのメジャーリーグを題材にしたゲームだ。1シーズンを通して戦う"Season"のほか、計五つのゲームモードが用意されている。このゲームは、シンプルなインターフェースが特徴で、筆者はサイドワインダー ゲーム パッドでプレイしたが、方向ボタンと二つのボタンでほとんどの操作ができ、操作に慣れるのは簡単だった。ナムコのファミスタシリーズにはまった人であれば、HHBB2000の単純でありながら奥が深いゲーム性に間違いなくのめり込むだろう。

最近の野球ゲームは、緻密(ちみつ)な戦略が生かせるシミュレート性の高いものが主流となっている。HHBB2000は、マイナーリーグのマネージメントといった細かい設定も可能ではあるが、基本的には非常にシンプルな野球ゲームである。それでいて、じゅうぶんに楽しめることを教えてくれる。

開発元	：3DO社
販売元	：3DO社
発売時期	：発売中(アメリカのみ)
ネットワークサポート	：インターネット、LAN、モデム

© 1999 The 3DO Company. All Rights Reserved.

バッティングは、ピッチャーが投げたボールに対して、タイミングよくボタンを押すだけという簡単な操作で行える

TRIPLE PLAY 2000

「TRIPLE PLAY 2000」(以下、TP2000)は、HHBB2000と同様にメジャーリーグを題材にしたゲームだが、両者の内容は若干異なっている。どちらかといえば、TP2000の方がより本格的だと言えるだろう。バッターがスイングする際には、ホームランを狙っていくか、普通にヒットを狙っていくかを選択できる。また、ピッチャーの投球時には、アウトコース低めいっぱいにストライクを投げるか、ボール1個分外すかといった細かい調整ができ、選手の守備位置を微妙に変えることも可能となっている。

そのほかの特徴としては、巧みな演出が挙げられる。ホームラン級の当たりが出たときには、たとえファウルでも迫力のある効果音が再生され、試合中の雰囲気を盛り上げる。1998、1999年のMark McGwireとSammy Sosaの激しいホームラン王争いは記憶に新しいが、パソコン上でもホームランが出たときのすさまじい興奮が味わえるのだ。

開発元	：エレクトロニック・アーツ
販売元	：エレクトロニック・アーツ
発売時期	：発売中(アメリカのみ)
ネットワークサポート	：インターネット、LAN、モデム

© 1999 Electronic Arts. All rights reserved.

ホームランバッターに対しては守備位置を深めにとり、状況に応じて前進守備に切り替えるといったことも簡単にできる

プロ野球シミュレーション DigiCubeダグアウトWIN

6試合を同時に観戦することもできる。優勝争いのときは、ライバル球団の試合を気にしながら、選手に的確な指示を与えよう

開発元	：デジキューブ
販売元	：デジキューブ
発売時期	：2000年3月末
ネットワークサポート	：VTR機能搭載

© 2000 DigiCube

2軍を含めた全12球団、約800人の最新データが収録されている。フリーエージェントで話題となった工藤や江藤といった選手も、読売巨人軍に登録されている

全試合の結果がスポーツ新聞形式で保存される。自分のチームが勝ったときは、新聞の1面をチェックするのが非常に楽しみだ

最新データを使用して、2000年の日本プロ野球のペナントレースを本格的にシミュレートできる「プロ野球シミュレーション DigiCubeダグアウトWIN」(コンビニエンスストアで発売、4,800円。以下、ダグアウト)。このタイトルは、PlayStation版で1999年秋に発売された「プロ野球シミュレーション ダグアウト'99」に改良を加えたものである。プレイヤーは、プロ野球12球団の中から一つのチームを選び、そのチームの監督となってペナントレースを戦い抜いていく。

監督となったプレイヤーには、ゲームにおいて重要な仕事が任される。試合前には、先発投手を決めたり、各選手の調子を見ながら一軍への登録／抹消といったチーム編成を行う。その内容も実際のプロ野球のルールに従っており、例えば、一度登録抹消した選手は10日たたないと再度一軍登録できないようになっている。

試合中には、作戦指示や選手交代などを行い、実際の監督のように効果的な采配を振るうことができる。また、自分のチームの試合以外に、他球場の試合観戦ができる上、特別な指示を出さなくても試合を進めることも可能なので、テレビ中継を見るような気軽な楽しみ方もできる。

PlayStation版にはない大きな特徴としては、"VTR機能"と呼ばれる対戦モードが挙げられる。このモードでは、チームのデータや采配ロジック(バント、エンドラン、敬遠といった思考ルーチン)を登録したデータを電子メールでサーバーに送ると、同様にデータを送った人と対戦できるようになる。対戦結果が電子メールでVTRファイルとしてプレイヤーに返信され、自分のパソコン上でそのVTRファイルを再生して結果を確認するという仕組みだ。非同期型ネットワーク対戦なので、データの作成や対戦結果の確認を自分の好きなときに行えるのが魅力である。このモードによる大会は、2000年4～10月まで、1カ月ごとに計6回行われる。

このように、新機能も追加されたダグアウトは、高いシミュレート性を保持しながら、気軽に楽しむことも可能となっている。幅広い遊び方ができるタイトルだ。なお、小売店では4月13日に5,800円で発売される。

Others

サッカー、ゴルフ、野球以外にも、さまざまなジャンルのスポーツゲームが発売されている。中には、ハンティングやロデオといった、日本ではなじみのない海外製ならではのタイトルもある。ここでは、六つの注目タイトルを紹介しよう。

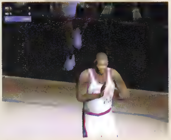
NBA LIVE 2000

数々の良質なスポーツゲームをリリースしてきたエレクトロニック・アーツ・スクウェアから、バスケットボールゲーム「NBA LIVE 2000」の日本語版(7,800円)が発売された。唯一のNBA公認のゲームで、チームや選手は実名で登場する。最新のNBA公認データでプレイできるのが魅力である。さらに、最新データだけでなく、1950年代からのNBA有力選手のデータも収録されているので、過去の有名選手チームと現在のチームで"ドリームマッチ"を組むこともできる。

この作品はよく作り込まれており、細かな点へのこだわりが感じられる。試合前にスタジアムで行われる選手紹介や、選手が怒ったり笑ったりするときのしぐさ、フリースロー時に選手の出身校が紹介されるなど、NBAの豪華な雰囲気をパソコン上で見事に再現している点には感心させられた。

ゲームモードは、単純に1試合プレイする"エキシビジョン"や、好きなチームを選んでシーズンを戦っていく"シーズン"、ジェネラルマネージャーとなって最高25年もの間、チーム経営を行っていく"フランチャイズ"など、バラエティーに富んでいる。そのほか、Michael Jordanをはじめとした有名選手と1 on 1で戦う"マイケル・ジョーダン in 1 on 1"や、3ポイントシュートコンテストを行う"3PTシュートアウト"、個人練習を行う"トレーニング"などもある。遊び尽くすにはじゅうぶん過ぎるボリュームだ。

パスやシュートといった基本的な操作を覚え、ゲームに慣れてくれば、フェイクやクロスオーバー(足の間にボールを通す)といった高度なテクニックも繰り出せるようになるだろう。上達すればするほど、このゲームの奥の深さに気付くはずだ。



試合前には、ホームの選手紹介が行われる。スポットライトを浴びて登場する選手たちを見ているうちに、NBAの雰囲気に引き込まれていくだろう

操作に慣れると、このような豪快なダンクシュートを決めることもできる。高度なテクニックの発動もボタンの組み合わせだけでできる

開発元　：エレクトロニック・アーツ
販売元　：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期：発売中
ネットワークサポート：インターネット、LANで8人まで

自陣から相手陣内へ10秒以内にボールを運ばなければならないなど、現行のルールに従っている。バスケットボールの知識がない人とプレイする際には、これらの複雑なルールを設定から外すこともできる

NHL 2000

アイスホッケーは、氷上の格闘技と言われるほど過激なスポーツである。この「NHL 2000」では、取りあえず、パスとシュートの操作を覚えておけば、激しくスピーディーな試合展開が楽しめるだろう。デジタルカメラで撮影した自分の顔のデータを、キャラクターに張り付けてプレイできるというアイデアも面白い。

開発元　：エレクトロニック・アーツ
販売元　：エレクトロニック・アーツ
発売時期：発売中(アメリカのみ)
ネットワークサポート：インターネット、LAN、モデムで12人まで

© 1999 Electronic Arts. All rights reserved.

DEER HUNTER 3

日本では、スポーツとしてはなじみの薄い"ハンティング"を扱ったゲームである。プレイしてみて感じたことだが、道具を選び、ハンティングを行うポイントを決め、獲物を待つという作業は、釣りに似た楽しみがある。マルチプレイは、狩った数を競い合う"Free for All"や、協力して獲物を倒す"Cooperative"など、3種類のゲームモードが用意されている。

開発元　：Sunstorm Interactive社
販売元　：WizardWorks社
発売時期：発売中(アメリカのみ)
ネットワークサポート：インターネット、LAN

© 1999 Sunstorm Interactive. All rights reserved.

EXPERT POOL

ビリヤードを題材にしたゲームで、最もスタンダードな9ボールのほか、3ボール、8ボールなど、計19種類のルールでプレイできる。そのほか、プロプレイヤーがビリヤードのテクニックを教えてくれるトレーニングモードや、トーナメントといったモードも用意されており、ビリヤードのあらゆる魅力が堪能できる。

開発元　：Psygnosis社
販売元　：Psygnosis社
発売時期：発売中(アメリカのみ)
ネットワークサポート：インターネット、LAN、モデム

©1999 Psygnosis. All rights reserved.

MADDEN NFL 2000

アメリカでは、野球やバスケットボールと並んで人気の高いスポーツ"アメリカンフットボール"を題材にしたゲーム。プレイヤーの仕事は大きく分けると二つあり、実際に選手に指示を出すことと、フォーメーションの選択である。このゲームをプレイしてみると、激しい運動量と共に緻密な戦略が必要とされるという、このスポーツの本質が理解できるだろう。

開発元　：エレクトロニック・アーツ
販売元　：エレクトロニック・アーツ
発売時期：発売中(アメリカのみ)
ネットワークサポート：インターネット、LAN

© 1999 Electronic Arts. All rights reserved.

PROFESSIONAL BULL RIDER

ロデオのライダーになり、シーズンを通してライバルたちと戦っていくというゲームである。また、暴れ牛としてプレイし、いかにライダーを振り落とすかを競い合うこともできる。なお、興味深いことに、ジョイスティックのフォースフィードバック機能に対応している。

開発元　：Sierra Sports社
販売元　：Sierra Sports社
発売時期：発売中(アメリカのみ)
ネットワークサポート：インターネット、LAN

© 1999 Sierra On-Line, Inc.

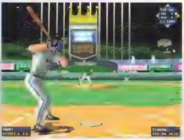
NBA LIVE 2000:© 2000 Electronic Arts. All rights reserved. 本製品に使用されている"NBA"及び各"NBAチーム"の表示はNBA Properties, Inc.と各NBAチームの商標権、著作権、その他の知的所有権により保護されています。これらを使用することは、全体か部分かを問わず、NBA Properties, Inc.の書面による事前の同意なしには認められておりません

New Titles

スポーツゲームといえば、エレクトロニック・アーツが有名だが、マイクロソフトのタイトルや、3DO社の「HIGH HEAT BASEBALL 2000」が高い評価を得るなど、1999年にはさまざまなメーカーが数多くの作品を投入してきた。ここでは、今後発売される期待のスポーツゲームを紹介する。

HIGH HEAT BASEBALL 2001

エレクトロニック・アーツの「TRIPLE PLAY 2001」、マイクロソフトの「Baseball 2001」など、2000年には注目の野球ゲームがいくつか登場するが、「HIGH HEAT BASEBALL 2001」も見逃せないタイトルである。3DO社のこのシリーズは、1999年に全米野球協会の認定をようやく受け、ディテールにこだわった作りが脚光を浴びるようになった。“Exhibition”“Play-off”“Season”といったゲームモードが用意され、すべてインターネットやLANで対戦できるという。“Home-run Derby”といったユニークなモードや、多彩なカメラワークも特徴になっている。なお、このタイトルは、ドミニカの大砲、Chicago CubsのSammy Sosa選手とライセンス契約を結んでいる。



開発元：3DO社
販売元：3DO社
発売時期：2000年春
ネットワークサポート：インターネット、LAN

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

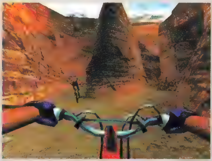
「TIGER WOODS PGA TOUR 2000」は、天才ゴルファー、Tiger Woodsとライセンス契約を結んだシリーズの最新作である。このタイトルでは、“Play with the Pros”モードと呼ばれる、独特のマルチプレイモードが追加されている。これは、実際に行われているPGAツアーの試合映像データをプレイヤー自身がパソコンにダウンロードし、プロと対戦しているかのようなゲームが楽しめるというものだ。EA SPORTSのほかのタイトルにもあるように、デジタルカメラで撮影した画像を、ゲームのキャラクターに張り付ける機能も健在である。

開発元：エレクトロニック・アーツ
販売元：エレクトロニック・アーツ
発売時期：2000年3月
ネットワークサポート：あり

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

「COLIN McRAE RALLY」でおなじみのCodemasters社から発売されるタイトルで、傾斜のある下り坂をマウンテンバイクで滑降する興奮が味わえるという珍しいゲームである。11の国に24コースが用意され、モロッコの砂漠や日本の火山地帯、スウェーデンの雪道など、変化に富んだ地形でレースが楽しめる。

ゲームモードは、通常のレーシングゲームによくあるタイプのもので、“Championship”“Time Trial”“Tournament”などが用意されている。乗り手であるキャラクターと、操縦する自転車とのバランス関係が大切で、それによって勝敗も決まるという。



開発元：Codemasters社
販売元：Codemasters社
発売時期：2000年春
ネットワークサポート：あり

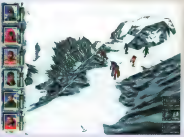
MIKE TYSON BOXING

Codemasters社が、元ヘビー級世界チャンピオンのMike Tysonと契約して制作していると言われるのが「MIKE TYSON BOXING」である。この会社は、ヨーロッパでPlayStation版の「PRINCE NASEEM BOXING」というボクシングゲームの開発を進めているが、パソコンゲームでは珍しいジャンルであるだけに、どのようなゲームに仕上がるのか非常に気になるところだ。詳細な情報はほとんど明らかにされておらず、Mike Tyson以外のボクサーが実名で登場するかは分かっていない。ただし、キャリアマネージメントなど、問題の多かったこの人ならではの機能(!?)が用意されることになっている。

開発元：Codemasters社
販売元：Codemasters社
発売時期：2000年5月
ネットワークサポート：未定

EVEREST

世界最高峰である“エベレスト”を登るという、異色の登山ゲームがこの「EVEREST」である。世界的に有名な登山家、Ed Viesturs氏の監修によって、極限の雪山を完全3D化している。プレイヤーは、最新鋭のギアに身を包み、実際の地形図そのままに表現されたエベレストの登頂に挑む。リアルタイムで変化する過酷な気象条件に加え、雪崩などのアクシデントも発生する。南方ルート、北東ルート、日本ルートなど、実際に登山家たちがたどったルートで頂上を目指すことができ、登山隊隊長としてのマネージメント要素も色濃い作品となっている。



開発元：AKA Studios社
販売元：GTインタラクティブ
発売時期：2000年3月
ネットワークサポート：未定

RUGBY 2000

プロリーグもあるというくらい、ラグビーは南半球で盛んなスポーツだが、この「RUGBY 2000」は、エレクトロニック・アーツのオーストラリア支部で開発が進められている。1996年度以降、毎年発売されている定番シリーズの最新作である。1999年度のワールドカップのデータを組み込んでいるほか、実際にプレイヤーが練習日程や練習項目をマネージメントするトレーニングモードもある。このモードでは、チームの強化や個人能力を向上させることができ、育成ゲームとして楽しむことも可能となっている。また、どっちに転ぶか分からない円形のボールの動きも、違和感のないように再現している。

開発元：エレクトロニック・アーツ
販売元：エレクトロニック・アーツ
発売時期：2000年3月
ネットワークサポート：未定

特集1

続編・話題作が続々登場 パソコンゲーム 高密度攻略

壮大なスケールの3Dシューティング「DAIKATANA」、リアルな設定の特殊部隊シミュレーション「SWAT3」、大都市を舞台にしたロボットアクション「SLAVE ZERO」の3タイトルを徹底的に攻略する。そして、2回目となる「Flight Simulator 2000」の記事では、世界各地の名所を巡る遊覧飛行ガイドを掲載する。

付録CD-ROM連動
観光スポットフライトガイド
060
Flight Simulator 2000
文／Fuji教官

マルチプレイ、シングルプレイで役立つ
武器の特徴と対戦テクニックを解説
074
SLAVE ZERO
文／UMe_N

エピソードごとに変わる武器と
ユニークなシステムを紹介
066
DAIKATANA
文／稲垣宗彦、木下吾一

作戦を効率よく進めるための
的確な命令の出し方とミッションの進め方
070
SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE
文／曽我英幸

付録CD-ROM収録ファイル連動 FS2000で体験できる名所遊覧飛行

Microsoft Flight Simulator 2000

膨大な数の空港や地形データが収録されている「Microsoft Flight Simulator 2000」では、世界各地の景観を存分に楽しめる。2回目の特集となる今回は、見ごたえのあるスポットの遊覧飛行ガイドをお届けしよう。今月号の付録CD-ROMには、記事で紹介したスポットのフライトパターンファイルとリプレイファイルが収録されているので、そちらも併せて活用してほしい。

セスナ182Sで行く オアフ島フライトガイド

ホノルル国際空港からホノルル市街へ

まずは、前回の特集で操縦方法を解説したセスナ182Sで、ハワイの代名詞とも言えるオアフ島を観光してみよう。「Microsoft Flight Simulator 2000」(以下、FS2000)のフライトモードを起動し、"フライト環境"メニューから"空港へ移動"を選択。空港を"Honolulu Intl"、滑走路を"8R"に指定する。続いて、時刻や気象を"フライト環境"メニューから自分の好みに応じて指定すれば準備完了だ(今月号の付録CD-ROMに収録されている"PlayOnline－ハワイ観光"ファイルを使用すれば、上記の設定は不要。使用方法については、p.138を参照のこと)。現時点での現地の天候を楽しみたい場合は、"気象の設定"メニューで気象データをダウンロードしよう。

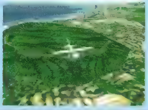
今回は、無線標識などは特に使用しない。オアフ島は、迷子になるほど広くないので、地形図さえあれば問題なく飛行できるのだ。右に、オアフ島のマップを掲載したのでフライトの際に参照してほしい。それでも心配なら、GPS(全世界測位システム)ウインドウを表示しておこう。

準備が完了したら、早速フライト開始だ。8R滑走路を離陸し、正面のやや右に見えるビル群を目指す。そこがホノルル市街だ。

オアフ島マップ

遊覧ポイント1 ハワイのシンボル"ダイヤモンドヘッド"

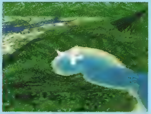
海岸線沿いにホノルルのビル群を抜けると、すぐに背の低いすり鉢状の山を見ることができるはずだ。これが、ハワイ名物の"ダイヤモンドヘッド"。その実体は、約30万年前の噴火によってクレーター状に隆起した山である。



上空から見るとそれほど大きくは見えないが、実際に歩いて登頂すると30分ぐらいかかるようだ。頂上から見たホノルル市街と海の景色は、格別だと言われる

遊覧ポイント2 映画「ブルーハワイ」の舞台"ハナウマ湾"

そのまま海岸線沿いに進むと、"ハナウマ湾"が見える。この湾は、火山活動によって生まれた火山錘が、波によって崩されて形成されたと言われている。湾全体が海洋公園になっていて、きれいな魚が多い。シュノーケリングで人気のスポットだ。ここは映画『ブルーハワイ』の舞台にもなったことでも有名。



高度が低いと、山に湾が隠れて見過ごしてしまいがちなので注意しよう。海岸線沿いを注意深く飛行していれば、見つけられるはずだ

遊覧ポイント3 美しい夕焼けで有名な"サンセットビーチ"

この地は、美しい夕日が見られることから"サンセットビーチ"と名付けられた。打ち寄せる荒波で有名な、ハワイでのサーフィンのメッカでもある。ビーチから少し離れた所に海岸線沿いの滑走路があるので、そこに駐機して夕日を眺めるのも一興だ。

平らな地形が続くサンセットビーチ。ここから少し進むと、小型機用の小さな滑走路が見える

遊覧ポイント4 空母アリゾナが置かれている"パールハーバー"

ここもオブジェクトが多く、FS2000の観光ではぜひ立ち寄りたいスポット。低空での湾内観光も楽しいが、高空から見た景色も美しいので、ぜひ実際に確認してみてほしい。

湾内には、退役して記念艦となっている空母アリゾナが置かれている。腕に自信のある人は、着艦にチャレンジしてみよう。なお、付録CD-ROMに着艦のリプレイファイル"PlayOnline－着艦"が収録されているので、参考にしてほしい。

高高度からパールハーバーを望む。スタジアムや空母アリゾナが見えるのが分かるだろうか

本来できないことをやってみるのも、FSならではの楽しみ。セスナなら、フルフラップ(フラップを全段階下げる)で短距離着陸ができるので、ぜひ着艦に挑戦してみよう

Information

発売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト カスタマーインフォメーション センター 東京：03-5454-2300 大阪：06-6245-6995
価格	：オープン

Bell 206B JetRangerで行く ニューヨークフライトガイド

ニューヨーク市付近のシーナリーは、FS2000の中でもかなり精密に作り込まれている。このページでは、特に見所が多いマンハッタンの観光スポットを紹介していこう。

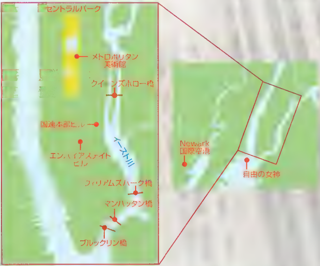
空中静止できるヘリコプターでNewark国際空港を離陸

ここでは、空港を“Newark Intl”、滑走路を“11”に指定する。航空機は、ヘリコプターのBell 206B JetRangerを選択しよう(今月号の付録CD-ROMに収録されている“PlayOnline—ニューヨーク観光”ファイルを使用すれば、上記の設定は不要。使用方法については、p.138を参照のこと)。

自由に操縦するには慣れが必要だが、ニューヨークなどの込み入った都市部を観光するならば、ホバリング(空中静止)が可能で、小回りが利くヘリコプターが便利なのだ。なお、Bell 206B JetRanger の操縦方法については、p.064とp.065の間に挿入されているポスターの裏面に離着陸手順が解説されているので、ぜひ参照してほしい。それでは、11番滑走路を離陸し、方向ジャイロ(水平位置指示器)を確認して真っすぐ東に向かおう。

Newark国際空港から離陸。表示設定で“動くオブジェクト”を有効にすると、ターミナルで駐機する旅客機が見られる

マンハッタンマップ



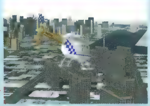
遊覧ポイント1 ニューヨークのシンボル“自由の女神”

マンハッタンのビル群の手前にぽつりと見える小さな島に“自由の女神”がある。ニューヨークに来たら、まずこれを見ておきたい。ちなみに、像の高さは約90メートルある(トーチの部分を含む)。像の中にはエレベーターと階段があって、一種の展望タワーになっている。

Newark国際空港から(像の西側から)真っすぐに向かうと、女神像は背中を向けているので、反対の東側に回って記念撮影したところ

遊覧ポイント2 “イースト川”の沿岸を散策

マンハッタンのビル群は後のお楽しみにして、まずはイースト川を北上してみた。南から“ブルックリン橋”“マンハッタン橋”“ウィリアムズバーグ橋”、少し離れて“クイーンズボロー橋”と、交通の大動脈となる大きな橋が何本も掛かっている。途中には、国連本部ビルがある。FS2000でも国連本部ビルのオブジェクトが置かれているので、ぜひ探してみよう。



イースト川を北上中。遠くに見える橋は、“クイーンズボロー橋”だ

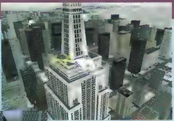
遊覧ポイント3 ニューヨークのオアシス“セントラルパーク”

セントラルパークは、東西の幅が約800メートル、南北の長さが約4キロメートルもある巨大な人口公園である。紅葉の美しい森林や丘などがあり、ニューヨーク市民はもちろん、観光客にもくつろげる場所として有名だ。数万の美術品が収められているメトロポリタン美術館の建物も、きちんと置かれている。

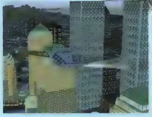
このショットは、季節が冬の状態で撮影したもの。設定を変えて、季節ごとに変わる風景を眺めるのもいいだろう

遊覧ポイント4 夜景が美しいマンハッタンのビル群

いよいよ、お楽しみのマンハッタンの高層ビル群へ向かおう。ここには、かなりの数のビルが置かれていて、いくつあるのか数え切れないほどだ。低空から狭い路地に入ってみたが、ビルとビルのすき間が狭い所では、機体と壁が接触しないように動き回るのに、かなりの集中力を要する。ビル群の間には、美術館や寺院といった小さい建物があるが、それらはビル群の合間を通り抜ける飛行をしないと、見ることはできない。腕に自信があれば、ぜひ試してみよう。ちなみに、マンハッタンは夜景も美しい。光り輝く摩天楼は、一度は見ておく価値がある。



マンハッタンのシンボルであるエンパイアステイトビル。102階建てで、約381メートルという巨大な高さは、ほかのビルと見比べても、ひときわ目立つ



マンハッタンといえば夜景。夜のマンハッタンは、昼とはまた違った味わいがある

Beech King Air 350で行く 鹿児島〜香港フライトガイド

ここからは、もう少し飛行距離のある遊覧フライト、鹿児島から香港までの旅に挑戦してみよう。この飛行は、1000マイル近くの相当な距離になる。これだけの長距離ともなると、VORやGPSといった航法装置を使わなければ、安全に目的地へ到達することは不可能だ。そこで、ここから3ページにわたって、航法装置を活用しながらのフライトガイドを掲載する。

Step 1 出発前に最適な航路を設定

香港へ向けて飛び立つ前に、しておかなければならないことがある。それは、航路の設定だ。安全に目的地へたどり着くためには、最適な航路(フライトプラン)をあらかじめ決めておく必要がある。本来であれば、航空図を見ながらフライトプランを立てるのだが、FS2000では、フライトプランナー機能が標準搭載されている。これは、最適な航路を自動的に作成してくれる、非常に便利な機能である。

それでは、フライトプランナーでの航路設定手順を解説しよう。

①使用する航空機を選択する。今回は、Beech King Air 350を使う。
②フライトプランナーで航路を設定する。"ファイル"メニューの"フライトプランナー"を選択し、"基本設定"で以下のように設定を行う。
出発空港:Kagoshima
到着空港:Hong Kong Intl
フライトプラン:IFR
オートルーティング:高高度エアウェイ
③"ルートの検索"ボタンを押すと、航路が自動設定され、マップとフライトプランの情報が表示される。

"ルートの検索"ボタンを押せば、このようにフライトプランが自動で作成される。作成されたデータを基にして、好きなように修正することも可能だ

このとき、"ルートの編集"タブで巡航高度が40000フィートになっているが、今回はある程度下の地形も楽しみたいので、25000フィートに変更しよう。

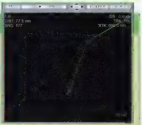
これで、Beech King Air 350のコックピットからは鹿児島空港の16番滑走路が見えるはずだ。後は、時刻と天候を自分の好みに応じて設定すれば準備完了。ちなみに、ここでのフライトでは、季節を冬、時刻を午前9時30分に設定してある(今月号の付録CD-ROMに収録されている"PlayOnline―鹿児島-香港ツアー"ファイルを使用すれば、上記の設定は不要。使用方法については、p.138を参照のこと)。

Step 2 GPSとVORの設定を行う

次に、航法装置を設定しておこう。まずは、コックピットのGPS表示ボタンを押して、GPSウインドウを表示してみよう。GPSのマップには、すでに目的地までの航路が、緑色の線で表示されているはずだ。これは、フライトプランナーで航路を作成すると、GPSに必要な情報が入力されるためである。

このGPSの情報に従って、VOR受信機の設定を自動で行う機能も用意されている。3月号の特集記事で、VOR無線標識を使用した飛行を解説したが、フライトプランナーを使えば、無線周波数の入力や、OBSダイヤルの設定は必要なくなるのだ。この機能を有効にするには、水平位置指示器(HSI)の下にある、"NAV/GPSモードスイッチ"を、GPS側に設定すればOK。これで、NAV1とGPSが連動し、HSI上に、次のVORまでの方向と位置のずれが、緑色の線で表示される。

以上の設定をしておけば、GPS画面を表示しておかなくても、VOR1を使って航行ができる。GPSマップは、慣れてくると操作の邪魔になるので、地図を見られなくても不安が無ければウインドウを閉じてしまおう。



GPSのマップ表示。MODEボタンを押すと、各VORへ到達するための詳細な航路一覧が表示される

GPSと連動したVOR1の情報は、HSI上に表示される。VOR2は、ADFと一緒に、その隣の"ADF/VOR2指示器"に表示されるので注意しよう

Step 3 鹿児島空港を離陸

それでは、鹿児島空港からの離陸に移ろう。まずは、エンジンを回す作業から始める。Ctrl+. キーでパーキングブレーキをかけて機体を固定し、Ctrl+Eキーを押す。数秒間待つと、エンジンの回転音が聞こえてくるはずだ。

本来、エンジンの始動にはいくつもの手順を踏まなければならないのだが、Ctrl+Eキーで始動すれば、必要な手順が自動で実行される。ただし、左右のエンジンがきちんと順を追って始動操作されていくので、両方のエンジンが完全に始動するまでには10数秒待たなければならない。また、油圧や油温などが安定するまでには数分かかるので注意しよう。

回転音が安定したら、いよいよ離陸だ。通常、航空機が離陸する場合はフラップを1段下げるのだが、Beech King Air 350の場合は下げる必要は無い。離陸の手順は、ポスターの裏面に掲載されているので、そちらを参考にしてほしい。

エンジンを始動して、暖機運転中のBeech King Air 350。Lキーを押せば、航行灯や衝突防止灯のスイッチをONにできる

Step 4 航路に沿って上昇

離陸後は、巡航高度の25000フィートを目指して、緩やかに上昇する。上昇しながら、進路がうまくコースに乗るように調整しておこう。

HSIに表示される緑色の矢印(VOR1)を、12時の方向へ向くように操作すれば、次のVORに向かうことができる。コースからのずれは、矢印中央部分の線の状態で分かる。3月号で解説したセスナ182SのVOR計器の針(CDI)と同様に、矢印中央部分の線が右にずれていれば、機体はコースの左に外れていることを示し、線が左にずれていれば、機体はコースの右に外れていることを示す。矢印が12時の方向を向いていて、線がずれない位置を保っている場合は、コースに乗っている状態だ。よく分からない場合は、GPSマップを参考にして進路をコースへ戻しながら、HSIを観察してみよう。

目的のVORに到達すると、GPSは自動的に次のVORを指示する。HSIの緑色の針も、その変化に連動するので、それに併せて進路を調整しよう。

雲の群れをかき分けるように上昇するBeech King Air 350。FS2000のグラフィックでは、このような雲の表現が、かなりの進化を見せている

右手には桜島が見える。この位置からでは、火口までは確認できなかった

上昇しながらコースに乗せている様子。上昇時の機首上げ角は7°程度で、速度も200ノットを超えないように注意

Step 5 巡航と自動操縦

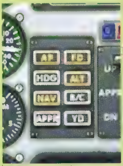
高度が24000フィートを超えたら、水平飛行のための準備をしよう。24950フィートあたりから、徐々に機体を水平に戻す(レベルオフ)。これで、ちょうど25000フィートで高度が安定するはずだ。トリムで微調整をかけて、スロットルを少し戻し、速度計の表示が180〜190KIAS(ノット)になるように調整する。セスナ182Sなどの小型機とは違って、速度の調整では、スロットルを動かしてから、パワーが伝わるまでにかなりのタイムラグがあるので、慣れが必要だ。

コースに乗った状態で水平飛行が確立したら、自動操縦を活用しよう。フラップインジケーターの左にあるランプが自動操縦関係のスイッチだ。巡航時は、このうちAP、FD、ALT、NAV、YDを点灯させる。

AP:自動操縦のマスタースイッチ。これを入れないと自動操縦は作動しない
HDG:現在の方位を維持する。NAVスイッチとの切り替え式
NAV:コースに乗るように方位を維持する。HDGスイッチとの切り替え式
APPR:ILSによる滑走路進入コースに乗せる時に使用する
FD:フライトディレクタ(航路を計算して水平儀に表示する)スイッチ。マスタースイッチと連動する
ALT:現在の高度を維持する
B/C:バックコースに乗るように設定。通過したVORに対して、その航路を維持するためのもの
YD:自動操縦中のヨー軸(ラダー)の自動制御

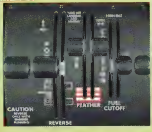
Beech King Air 350では、スロットル操作を自動で行うことはできない。自動操縦中は、スロットルに触れないように注意しよう。なお、Beech King Air 350の速度計は、300KIASまで刻まれているが、実用的な巡航速度は200KIAS以下だ。エンジンの回転数が高いと、長距離飛行ではとても燃料が持たないのである。

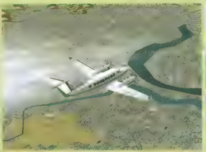
今回のフライトでは180〜190KIASで巡航している。燃費を良くするには、スロットルとプロペラコントロールをうまく調整する必要がある。速度が落ちずに、燃料流入計の表示が少なくなれば、低燃費で稼動させることが可能だ。



オートパイロット関連のスイッチ。オレンジ色になっている状態がONだ

スロットルコントロールを表示すると、このウインドウが現れる。中央の2本のレバーがプロペラコントロールだ。ここからマウスでドラッグするか、Ctrl+F1〜F4キーで操作できる




台湾の、とある街の上空を通過中。オブジェクトが置かれていない場所でも、空から見ると地形などがきれいに表現されているのが分かる

台湾付近にある群島のショット。コース上のポイントとなっているVOR MKGが、この島に設置されている

Step 6 降下して高度を下げる

HSIおよびGPSで、次のVORのIDが"CH"と出ていたら、そろそろ降下の準備が必要だ。HSIの距離表示を注視して、75NMを切ったら降下に移ろう。

まずは、自動操縦を解除して、スロットルをIDLE(いちばん手前)に設定。降下率が、1500フィート/分になるように調整する。この降下率は、昇降計を見ることで判断できる。昇降計の針が、ちょうど6時の位置に向いたとき、1500フィート/分の降下率となっていることを示す。

スロットルをIDLEにした後は、ピッチ操作で調整する。降下時間はかなり長くなるので、エレベータートリムをうまく使おう。また、その際、自動操縦でNAVとYDを有効にすれば、ほとんど操縦かんに触らなくても降下できる。

降下中の計器は、このような状態になる。HSIの右に見える計器が昇降計だ

Step 7 アプローチ

①着陸コースの確認

高度が3500フィート程度になったら、水平飛行に戻し、アプローチの準備に入ろう。ここで、GPSマップを見てほしい。フライトプランナーでは着陸コースまでは作成できないので、滑走路の進入にはとても適さない航路になっているのが分かるはずだ。

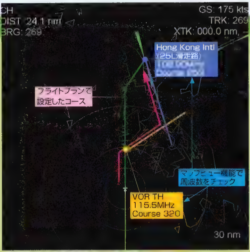
そこで、着陸時にはアプローチに適した航路に切り替える必要がある。今回は、航路上にあるVOR THを使うことにした。VOR THから、滑走路の延長線にかかるようにコースをとり、アプローチを行いやすくすればいい。

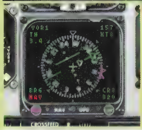
②航路設定の変更

それでは、このコースに従ってアプローチしてみよう。まずは、航路設定を変更する。"航空機"メニューから"無線機器"を選択し、NAV1の周波数に"115.50"、OBS経路に"320"と入力して、"GPSでNAV1を作動"のチェックを外す。これで、今までHSIに表示されていたフライトプランナーで作った航路はキャンセルされ、VOR THの情報が表示される。

HSIは、右の画面のように表示されるはずだ。VOR THに近づくと、緑色の針中央のずれている部分が、次第に中心に向かって移動し始める。この線が中心になったときに、針が12時を向くように右旋回しよう。

これで、滑走路の延長線上に向かうように進路が変えられた。今度は、その姿勢を維持しつつ、VOR1に周波数"108.90"、OBS経路を、滑走路の25Lの進入経路である"253"に設定する。ちなみに、これらの情報もマップビュー機能で調べられる。また、滑走路の25Lの25は進入コースが250、Lは向かって左に見える滑走路という意味だ。





航路変更後の
HSI画面

③滑走路へアプローチ

今度はHSIの針が左方向へ向いている。中心のずれている線が動き出したら、左旋回しよう。先ほどと同様に、針が完全にそろったときに12時の方位を向くように旋回を完了する。VORの設定と旋回操作が正しければ、正面に空港が見えてくるはずだ。

ここで自動操縦のAPPRを使えば、自動で滑走路にアプローチできる。速度が130KIAS程度になるようにスロットルを微調整して、滑走路へ向かうのだ。滑走路が目視できたら、フラップをAPPROACHまで下げて、ギアを下ろそう。

自動操縦によるアプローチ中。ここからが正念場だ

VOR THから右旋回を完了させたところ。このとき、すぐ正面に空港が見えてくるのだが、それは古い香港国際空港であり、閉鎖されている

Step 8 香港国際空港へ着陸

滑走路が近づいてきたら、いよいよ着陸だ。自動操縦を解除して、フラップをFULLまで下げよう。着陸時の速度は109KIASなので、徐々にスロットルを下げていく。飛行中に、109KIAS以下の速度になってしまうと、揚力を失って急激に高度が落ちるので注意しよう。

スロットル操作は、必ずゆっくりと行うこと。操作してから、速度が変わり始めるのにかなりのタイムラグがあり、エンジンのパワーも大きいので、着陸時に想定した速度を維持するのは、セスナ182Sに比べるとかなりの難易度だ。

タッチダウン直前にフレア(機首上げ)を行い、緩やかに接地。．キーでブレーキをかけて減速、停止する。

実際に飛んでもらえば分かるが、フライト時間は実に5時間以上にもなる。"シミュレーション速度"の設定を変えれば、かかる時間を短縮することもできるが、ぜひ一度はこういったフライトを体験してみてほしい。かなりの実力が養成されるはずだ。

なお、FS2000には気象データのダウンロード機能があるので、毎回同じ航行になるとは限らない。もしかしたら、嵐の中を突風に煽られながら飛行したりする羽目になることだってあり得るのだ。気象は突然変わることもあるので、穏やかな天候の中を飛行しているときでも、気を抜くことができず、常に緊張感を味わえるのである。

スロットル操作がシビアなファイナルアプローチ。速度の急激な変化は、姿勢を崩す原因となるので注意

9時30分に出発して、到着したのは15時近く。パイロットの苦労が身に染みて分かるフライトだ(笑)

FS2000での空の旅をより深く楽しむためのTips集

ここでは、今までの記事で紹介し切れなかったTips集をまとめて掲載する。これらのTipsを理解すれば、航空機を飛ばす面白さが、さらに増すことだろう。

着陸時のVASIの見方

着陸するときに、滑走路の左側に四つのランプがついているが、このランプには重要な意味がある。

このランプは、VASI（視認式アプローチスロープインジケーター）という。アプローチ時の高度が、グライドスロープ（着陸時の降下コース）からどれだけ外れているかをチェックできるものだ。簡単に説明すると、四つのランプのうち白色が二つ、赤色が二つ点灯しているときが、コースに対して適切な高度で進入していることを意味する。白いランプが増えるほど高度が高過ぎることを示し、赤いランプが増えるほど高度が低過ぎることを示している。

VASIは四つ並べて置かれている。このように赤二つ、白二つの状態であれば、適切な高度でアプローチしていることになる

着陸時の経路を表示するEFIS

着陸時に、ILS進入（滑走路が誘導電波を持っていて、電波で誘導する）をしているときは、EFIS（電子飛行計器装置）が使用できる。これは、ゲームセンターにある旅客機の着陸シミュレーションゲームのように、アプローチ時の飛行経路を画面上に表示してくれるものだ。

これを使うには、"航空機"メニューの"航法計器"から"EFIS"を選択する。そして"着陸進入時にILS/LOCにロック"をチェックすれば、画面上にコースが描かれる。

この機能を利用すれば、非常に簡単に着陸することができるので、着陸の苦手な人は、EFISをONにして何度か練習してみよう。

香港国際空港へのアプローチで、EFISを使用してみた。四角い枠をくぐるようにアプローチすれば、うまくコースに乗せることができる

VTRファイルで飛行場面を撮影

FS2000には、フライトを録画／再生できるVTR機能が搭載されている。これを活用すれば、自分の飛行場面を見直して、客観的に自分の操縦テクニックをチェックすることが可能だ。録画したVTRファイルの容量も非常に小さいので、メールに添付して友人と交換することもできる。

VTRファイルの使用方法はとても簡単だ。以下に解説していこう。

録画方法

"オプション"メニューから"フライトビデオ"を選択し、録画開始ボタンを押せば録画が開始する。撮影が終わったら、もう一度フライトビデオを選択し、VTRファイルに名前を付けて保存すれば記録完了だ。

再生方法

フライトビデオを選択して、リストから見たいVTRファイルを選択するだけだ。再生中は、キーボードから視界などを変更することはできないが、マウスを使って"表示"メニューからほかの視界を選択すれば、その視界へ画面を切り替えられる。

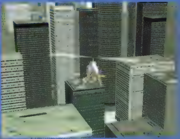
データの受け渡し

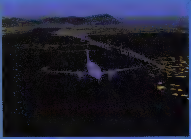
VTRファイルは、FS2000がインストールされたフォルダの下のPILOTSフォルダ内にある。この中の、"保存したファイル名.VTR.VID"が録画されたファイルになるので、ほかの人へVTRファイルを送りたい場合は、ここにあるVTRファイルをコピーしよう。

再生時の注意点

VTRファイルには制約があり、乗っていた機体の情報が記録されていない。例えば、ヘリコプターで録画したファイルを、セスナのコックピットから再生すると、VTRでの機体もセスナのままになってしまう。あらかじめ正しい機体を選択しておかなければ、セスナがホバリングしたりするような、奇妙な場面を目にすることになる。以上のことから、VTRファイルを受け渡しする際には、必ず機体名も伝えておく必要がある。

なお、今月号の付録CD-ROMにも、三つのVTRファイルが収録されている。再生するときは、あらかじめ次の機体を選択しておいてから再生してほしい。





インスタントリプレイで着陸チェック

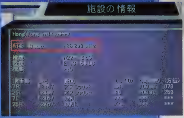
"オプション"メニューから"インスタントリプレイ"を選択すると、最大数分前から現在までの飛行を見ることができる。こちらは、キーボードで自由に視界を変えられる。着陸直後などに使用すると、その姿勢などを確認できるので非常に便利だ。

フライト中に気象情報を得る

フライト中には、目的の空港から気象情報を得ることが可能だ。気象情報を得るにはATIS周波数を入手する必要がある。

この気象情報は、マップビュー機能から目的の空港を選択することで得ることができる。ATISと書かれた周波数をチェックし、COM無線機にこの周波数を入力しよう。すると、音声で気象情報がアナウンスされ、画面上には日本語の字幕で表示される。

ATISは、目的の空港からだいたい20マイル以内で受信可能。それ以上離れると、どんどんノイズ交じりの音声になり、最後には音声が途切れてしまう。



マップビューで香港国際空港を表示させたところ。ATISの周波数は、128.200MHzとある

FS2000で体験する 民間航空機のリアルな操縦性

プレイしながら参照できる機体別の離着陸操作ガイド

「Microsoft Flight Simulator 2000」では、さまざまな種類の民間航空機で大空を飛び回ることが可能だ。ここでは、中級者以上の操作技術が必要になる4機種について、それぞれの離着陸手順を分かりやすく解説していく。Professional Editionで使用できるBeech King Air 350からチャレンジしていけば、比較的楽に操作がマスターできるだろう。

中級者向け BEECH KING AIR 350

高性能な中型ターボプロップ機。主に企業経営者向けビジネス機として使われている。与圧システムを装備しているため、ジャンボジェット機に匹敵するほどの高高度を飛行することができる。また、調理施設や娯楽施設も完備されており、長距離を快適に移動することが可能だ。

操縦ポイント

極めて安定した飛行性能とハイパワーなエンジンによって、長距離を高速で移動可能。ジェット機ほど速度は出ないので、地上の景観を楽しみながら飛行できる。セスナ機の操縦に慣れたら、この機体の操縦に挑戦してみよう。Beech King Air 350の操縦がマスターできれば、Boeing 777-300、Concordeなど上級者向けの機体の操縦も把握しやすくなるはずだ。

離陸手順

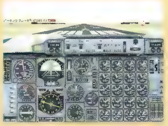
①エンジンを始動する(Ctrl+Eキーで自動始動が可能)
②プロペラコントロールレバーが完全に押し込まれているかチェック (Ctrl+F4キー)
③コンディションレバーをLOW IDLEに設定(Ctrl+Shift+F2キー)
④フラップなしを確認(F5キー)　※短距離離陸では1段下げる
⑤スロットルレバーを100%に設定して滑走開始
⑥V1(離陸決定速度)は99KIAS(ノット)
⑦VR(ローテーション速度)は104KIAS。機首を10°上げて維持する
⑧V2(最小安全離陸速度)は109KIAS。この速度以上を維持して上昇する
⑨166KIASに達するまでに着陸装置を格納(Gキー)

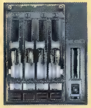
着陸手順

※アプローチポイントまでに140KIASまで減速すること
①オートフェザーがARM(起動)であることを確認
②フラップをAPPRに設定
(202KIAS以下で。APRR位置までF7キーを押す)
③着陸装置を下げる(184KIAS以下で。Gキー)
④各ライトと着氷防止スイッチを必要に応じてONに設定
⑤着陸が確実になったらフラップを下げる
(158KIAS 以下で。DN位置までF7キーを押す)
⑥コンディションレバーをHIGH IDLEに設定
(Ctrl+Shift+F3キー)
⑦プロペラレバーを前方いっぱいに設定(Ctrl+F3キー)
⑧車輪が接地(速度は100〜109KIAS)
⑨接地後、スロットルレバーをGROUND FINEに設定
(完全に手前まで。F2キー)
⑩ブレーキで停止(. キー)

上級者向け CONCORDE

世界で唯一の超音速旅客機。超高高度を音速の2倍で巡航できるので、どの航空機よりも速く目的地にたどり着ける。主翼と水平尾翼が一体となった"デルタ翼"と呼ばれる翼を持つ。また、離着陸で機首部分が下を向くなどの点で、ほかの航空機とは飛行スタイルが異なる機種だ。





操縦ポイント

機体の性質上、低速で飛ぶのには向いていない。また、低空を高速で飛行することもできない。空気が薄くなる超高高度でないと、機体が抗力に耐えられず、速度を上げられないのだ。従って、この機体は長距離移動に限定される。なお、着陸時はじゅうぶんに減速しなければならない。オーバースピードだと舵が効かないので注意しよう。この機体も、離着陸手順はBeech King Air 350とだいたい同じ流れだ。Beech King Air 350の操作手順を踏まえて、右の手順を実行しよう。

離陸手順

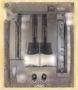
①リヒータ(アフターバーナー)をONに設定(Shift+F4キー)
②スロットルを最大出力に設定
(F4 キー)
③V1は165KIAS
⑥VRは195KIAS。機首を約13°上げて維持する
⑦V2は200KIAS。この速度以上を維持して上昇する
⑧上昇が確立されたら着陸装置をアップする(Gキー)

着陸手順

①速度を350KIASまで下げる
②着陸パターンに従って降下
③燃料をFORWORD側へ移送
(燃料パネルを表示するにはShift+6キー)
④バイザー／機首の角度を5°に下げる(F7キー)
⑤250KIAS以下になったら、機首を約10°に上げる
⑥バイザー／機首をDN位置まで下げる(F7キー)
⑦190KIASでグライドスロープに進入
⑧着陸装置を下げる(G キー)
⑧スロットルを接地と同時に逆推力へ設定
(REVERSE位置までF2キー)
⑨必要に応じてブレーキを使って停止(. キー)

上級者向け BOEING 777-300

風洞実験などを行わず、コンピューターのシミュレーションによって機体が設計された初の大型旅客機。"フライバイワイヤー"(舵面の制御が油圧ではなく、電子的に行われるシステム)などのコンピューター技術がふんだんに導入されており、機体の信頼性を向上させている。



操縦ポイント

大型旅客機なので小回りが利かず、長距離の飛行に限定される。計器の表示はシンプルなので、ほかのジャンボ旅客機に比べれば見やすくなっている。こういった大型旅客機では、操縦よりも管制通信などの航法に関する操作が大きなウエートを占める。飛行に関する多大な知識を身に付けないと、思いどおりに飛行するのは困難だ。離着陸手順は、Beech King Air 350とだいたい同じ流れで進行する。Beech King Air 350の操縦をマスターできたら、右の手順を覚えよう。

離陸手順

①フラップを5°に設定(F7キー)
②フライトディレクタをONに設定
③ブレーキを解除(. キー)
④ストロボライトをONに設定
⑤トランスポンダをALTに設定
(通信機器を表示するにはShift+2キー)
⑥スロットルレバーを1.05EPRまで開く
(F3キー)
⑦スロットルレバーを徐々に100% N1まで開く
(F3キー)
または、TO/GA(オートスロットル)モードをONに設定(Ctrl+Shift+Rキー)
⑧V1は149KIAS
⑨VRは153KIAS。機首を10°上げて維持する
⑩V2は160KIAS。この速度以上を維持して上昇する
⑪上昇を確立したら、着陸装置を格納(Gキー)
⑫針路セレクタスイッチを必要に応じてONに設定
⑬速度を175〜180KIASに維持
⑭自動操縦をONに設定
⑮高度1000フィートでフラップを格納
(F6キーでフラップ1°に設定)
⑯210KIASに達したらフラップを引き上げる
(F6キー)

着陸手順

①速度を250KIAS以下に調整(F3キー)
②空港から15マイル地点で220KIASに減速(F3キー)
③フラップを1°こ設定(F7キー)
④接地点から約10マイルの位置でフラップを15°(F7キー)、速度を165KIASに調整(F3キー)
⑤着陸装置を下ろす(Gキー)
⑥フラップを20°に設定(F7キー)
⑦スピードブレーキをARMに設定(／キー)
⑧自動ブレーキをONにセット

© & ℗ 1983-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

上級者向け BELL 206B JETRANGER

世界中でさまざまな用途に使用されている信頼性の高いヘリコプター。一般の飛行機を"固定翼機"と呼ぶのに対し、ヘリコプターは"回転翼機"と言う。しかし、同じ翼を持っていても、操縦面は航空機とはまったく異なるので注意したい。

操縦ポイント

スティックを前後に倒すと前進／後退、左右で右移動／左移動となる。スロットル部分はコレクティブとなり、前後に倒すことで上昇／下降ができる。ラダーペダルで、機体の左右回転を行う。これらの操作の組み合わせによって、さまざまな動きが可能になるが、操縦は一筋縄ではいかないだろう。操縦のこつは、ラダーペダルで機体の姿勢を整える感覚で、それぞれの軸の操作を繊細かつ滑らかに動かすことだ。

離陸手順

①コレクティブピッチを徐々に上げる(F3キー)
②トルク60〜70%で機体が浮上
④サイクリック制御装置を調節
(ジョイスティックを操作するか、↑キーもしくは↓キーを押す)
⑤コレクティブピッチを使って上昇率速度と対気速度を維持する(F3キー)

着陸手順

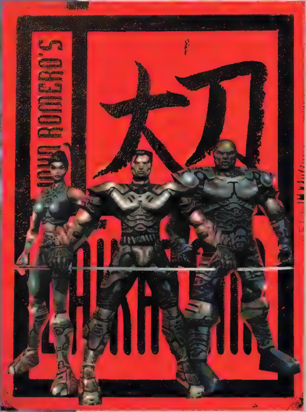
①スロットルをフルに設定
(OPEN位置になるまでCtrl+F2キー)
②パワータービン回転率(N2)を97〜100%に設定
③着陸パターンに従って降下
④着陸灯スイッチを必要に応じてONに設定

●マイクロソフト インターネット ホームページ http://www.asia.microsoft.com/japan/ad/fs2000/
●電話でのお問い合わせ/カタログのご請求は:カスタマー インフォメーション センター
東京(03)5454-2300　大阪(06)6245-6995
●Microsoft、Windows、Windows NT は、米国Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標または商標です。
●その他、記載されている会社名、製品名は各社の登録商標、または商標です。
●マイクロソフト製品に関する違法行為等にお気づきの際は、マイクロソフト「違法コピー対策担当窓口」(電話:03-5454-7985)までご連絡ください。
●マイクロソフト製品の西暦 2000 年対応に関する情報については、http://www.asia.microsoft.com/japan/year2k/ をご覧いただくか、マイクロソフト「2000 年対応インフォメーション センター」(電話:03-5354-4626 ※2000 年 3 月末日まで)にお問い合わせください。
●製品の仕様およびパッケージ内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。
●本製品はオープン価格です。販売価格はマイクロソフト製品取扱い店にお問い合わせください。

Microsoft
BA001
LHR/JFK
1030-0920
ロンドン —— ニューヨーク、
3時間50分。
コンコルドはあっという間に
大西洋を超えた。
'60年代を感じさせるややクラシックなコックピット、キャビンには先を急くビジネスマン、超音速、オール ファーストクラスの旅を心待ちにするツーリストたち。100名のパッセンジャーを乗せて、機体は成層圏をマッハ2で巡航する。そう、今度のフライトはコンコルド！
プロのフライトをより深く追求した Flight Simulator 2000 Professional Edition では機種の充実に加えて、臨海副都心や新宿上空も息をのむような精緻な3Dグラフィックで再現。20,000か所以上におよぶエアポート、機体特性の編集などなど、史上最大のバージョンアップがあなたを待っています。
Microsoft
Flight Simulator 2000
マイクロソフト フライト シミュレータ 2000
Flight Simulator 2000
フライト シミュレータ 2000
Microsoft
Flight Simulator 2000
PROFESSIONAL EDITION
フライト シミュレータ 2000
プロフェッショナル エディション
マイクロソフト株式会社

四つの過酷な時代を生き抜くために あらゆる武器のエキスパートとなれ

DAIKATANA



今回の特集では、武器、アビリティ、マルチプレイという、「大刀～DAIKATANA」の特徴が最も表れている三つの項目について掘り下げてみた。なお、前号のレビューと同様、未完成なバージョンを基に執筆したことをあらかじめ断っておく。諸刃の剣となるような、強力かつ特殊な武器がめじろ押しで、すべてを使いこなすには熟練した技が必要となるだろう。

エピソードごとに入れ替わる 4系統の武器の特徴と使いどころ

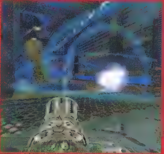
時空を超越する能力を持った秘剣"大刀"。この名刀をめぐって展開していく「大刀～DAIKATANA」(以下、大刀)のシングルプレイは四つのエピソードで構成され、ストーリーに沿って舞台となる時代と場所が大きく変化していく。プレイヤーが手にする武器がエピソードごとにまったく異なるというのが、大刀における武器システムの最大の特徴だ。また、マルチプレイでもそのシステムが採用されているため、戦いの場となるマップがどのエピソードに属するかによって、使用できる武器が制限されることになる。ここでは、大刀に登場する武器をエピソードごとに紹介しよう。

"大刀"

大刀におけるストーリーの中核を成す、不思議な力を秘めた名刀。マルチプレイではプレイヤーが標準装備している。接近戦専用で、刀の振り下ろし方はランダムに変化する。攻撃を繰り出す間隔が長いため、初めはあまり役に立たない。しかし、連続して敵を倒すことによって熟練度がアップし、攻撃の間隔が速くなり、攻撃力も増加するという特徴を持っている

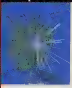
エピソード1 西暦2450年の京都

主人公のヒロ・ミヤモトが住む、未来の京都。このエピソードに登場する武器は、現代の武器が進化したようなものがそろっている。従来の3Dシューティングの面白さを継承しつつ、大刀流のアレンジが加えられている、といったところだろうか。



狭い場所に追い込んで使うと絶大な威力を発揮する[illegible]

Disruptor Glove



衝撃波を飛ばすサイバーグローブで、標準装備の接近戦用武器だ。シングルプレイの序盤で武器の弾薬が切れてしまったら、これに頼らざるを得ない。もっとも、マルチプレイでDisruptor Gloveを使って戦うぐらいなら、もっと強力な武器を拾いに行く努力をしたほうが良いだろう

Ion Blaster

針状のイオン弾を撃ち出す武器。弾の速度が速く、遠距離でも威力が低下しないので、狙撃に用いるのに適している。また、イオン弾は壁や床に当たると反射する特性があるので、小部屋の中や通路の曲がり角にいる敵に跳弾によるダメージが与えられる。ただし、壁に向かって撃つと真っすぐ跳ね返ってくるため、狭い場所では自分もダメージを受ける危険性がある

C4 Vizatergo

敵味方を問わず、動く者が近づくと自動的に起爆する小型爆弾を射出する武器。ゆるやかに放物線を描いて、着弾地点に張り付く。敵の通り道に設置しておいたのでは、作動音によって察知されてしまうだろう。ただし、複数の爆弾を誘爆させたときの破壊力がかなり強力な上、ほかの武器で爆弾を直接撃つことで起爆させることもできる。使い方次第で効果的なトラップになるはずだ

Shotcycler-6

発射と同時に着弾して、広範囲にダメージを与えることが可能な、いわゆるショットガンタイプの武器。1セット6連発の攻撃ができるのが強み。撃った後のリロード時間が非常に長いが、初弾の6発さえ確実に命中させることができれば、乱戦時などに非常に重宝する

Sidewinder

1度に2発の弾丸を、二重らせん状に打ち出すロケットランチャー。敵の足元に着弾させて、爆風でダメージを与えるというスタンダードな使い方ができる。攻撃ボタンを押してから発射されるまでのタイムラグがなく、弾のスピードも速いため、3Dシューティングに登場するロケットランチャーの中ではかなり使い勝手の良い部類に入る

Shockwave

バレーボール大の球体を発射し、周囲一帯に衝撃波を発生させ、キャラクターを弾き飛ばす。球体はしばらくの間その場にとどまり、近づいた者に致命的なダメージを与える。開けた場所で使った場合には、あまり効果を発揮しないが、敵を壁際に追い込んで使うと、衝撃で吹き飛ばすことなく死に導くことができる

Information

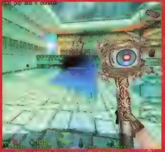
発売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	：アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格	：Eidos Air版(英語版)7,800円 (日本語版8,800円)
発売時期	：2000年3月上旬予定 (日本語版2000年4月上旬予定)

ION STORM,DAIKATANA,HIRO MIYAMOTO,SUPERFLY JOHNSON, and MIKIKO EBIHARA names and logos are trademarks of Ion Storm L.P. All rights reserved. Copyright© 1999, 2000 Ion Storm. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are resistered trademarks of Eidos Interactive Inc. Copyright© 1999 Eidos Interactive Inc. All rights reserved. All other trademarks are the properties of respective owners.

DAIKATANA

エピソード2 紀元前1500年のギリシャ

ファンタジー色に味付けをされた、古代ギリシャが舞台となるエピソード2では、神話に登場する神々の名を冠した武器が登場する。どれも使い方に癖があり、無難に使えるのはDiscus of DaedalusとPoseidon's Tridentくらいである。しっかり効果を把握しておかないと自爆の危険もあるので、注意してほしい。



攻撃[illegible]Eye of Zeus。攻撃力は絶大だが、[illegible]ている。[illegible]攻撃ボタンに指を掛けないのがよい

Discus of Daedalus

刃の付いた円盤を投げて攻撃する。障害物に当たるか一定距離を飛行すると、手元に戻ってくる。このとき、戻ってくる経路の途中に敵が挟まれるように回り込めば、行きと帰りでダメージを与えることが可能だ。1枚だけでは連続攻撃ができないが、フィールド上にある円盤を拾っていけば、同時にいくつもの円盤を投げることが可能になる

Venomous

植物のような質感を持ったつえ。二またに分かれた先から交互に緑の弾が射出される。これには毒の効果があり、命中した相手の体力を奪い続ける。また、着弾した場所に数秒間残るという特徴も持つ。弾の速度は遅いので、敵の移動先にばらまくといった、けん制としての使い方が有効だ

Sunflare

放物線を描いて飛んでいき、大きな爆音と共に炎を燃え上がらせてダメージを与える火炎瓶。炎上する範囲は敵キャラクターを完全に包み込むほどで、長時間にわたって燃え続ける。狙いをずらしながら連続して投げれば、燃える範囲はさらに広がる。ただし、自分の退路も断ってしまいかねないことに注意しよう

Hades Hammer

巨大な金づち。地面を打ちつけて衝撃波と地震を発生させ、広範囲にダメージを与える。攻撃ボタンを押し続けて威力をため、より強い地震を発生させて継続的なダメージを与えることも可能だ。しかし、自分にも被害が及んでしまうのが難点。複数の敵を相手にした乱戦状態のときなどに使うのがベストだろう

Poseidon's Trident

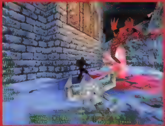
海の神ポセイドンに由来する、三またの矛。同時に3発の弾を射出するために攻撃範囲が広く、使い勝手はかなり良い。見た目こそ大きく違うものの、リロードが遅いということも含めて、ショットガンと同じような感覚で使える武器だ

Eye of Zeus

全能の神ゼウスの力が込められたつえ。近くにいる敵を自動的に察知して、大ダメージを与える。非常に強力で、かつ照準合わせも不要であることが利点だが、近くに敵が居なかった場合、攻撃の的になるのは自分自身という恐ろしいリスクも併せ持っている。

エピソード3 西暦560年のノルウェー

明るくて開放感のあるギリシャから一変し、エピソード3では荒涼とした風景が印象的な北欧の国ノルウェーが舞台となる。ボウガンなどの飛び道具が戦いの中心となるほか、ファンタジーRPGの魔法のような特殊効果を持つ武器が登場し、強力な攻撃手段となるのが特徴だ。

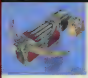


Nharre's Nightmare[illegible]て一瞬のうちにその命を奪い去ってしまうのだ

Silverclaw

エピソード1に登場するDisruptor Gloveと同様、接近戦用の格闘武器。これといった特徴はないが、攻撃のエフェクトが衝撃波ではなく、鋭いつめで引っかくという、時代背景に合わせたものになっている

Bolter



このボウガンは、個性派ぞろいのエピソード3の武器の中で、唯一癖のないスタンダードな武器だ。初期の弾数が多いことからも、このエピソードでの主力武器だと言えるだろう。なお、矢の速度は速いが連射性能が低いため、一度に与えられるダメージはあまり高くない

Stavros' Stave

燃え上がるいん石を降らせるつえ。自分の頭上にいん石が現れて目標へと飛んでいくが、壁などに着弾して爆発するまでは攻撃の効果が表れない。直撃を狙うのは不可能なので、相手の動きを先読みして撃ち込むことになる

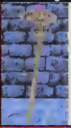
Ballista

この大型のボウガンは、一見するとBolterと違った点がないように思える。しかし、実は着弾時の爆風でダメージを与えることができる。弾道が直線となっていることもあり、エピソード1のSidewinderと同じ感覚で使える上、矢の速度はBolter同様に速い

Wyndrax's Wisp

封じ込められたWisp（鬼火）を射出するつえ。放たれたWispはふわふわと前方へ漂っていき、そこに敵がいれば空中にとどまってダメージを与え続ける。非力な武器ではないのだが、いまひとつ即効性と確実性に欠けるのが難点である

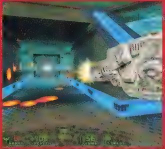
Nharre's Nightmare



目の前に魔法陣を描き、魔物を召喚して敵を瞬殺することができるという最も恐ろしい武器。敵がいない場所で発動すると、使用者本人が攻撃目標となってしまう。使いどころさえ間違えなければ、マルチプレイで大きな力となってくれるはずだ。強力な武器であるだけに、入手場所もなかなか分かりづらい

エピソード4 西暦2030年のサンフランシスコ

シングルプレイの最終章に当たるこのエピソードでは、使用する武器もクライマックスにふさわしく、[illegible]重火器がメインとなっている。



攻[illegible]る[illegible]Nov[illegible]点を踏まえて活用したい

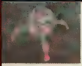
Glock2020

全エピソード中で唯一、標準装備でありながら弾数制限がある武器。弾の速度、連射性能は共に申し分ないが、重火器が続々と登場するエピソード4の中にあってはパンチ力不足の感がある。この武器の弾丸が尽きる前に、別の武器を入手したいところだ

Slugger

命中率の高さが乱戦時に威力を発揮する、ショットガンタイプの武器。1回の攻撃で4発の弾を射出する。散弾の飛び散る範囲がやや狭いが、使い勝手は悪くない。また、武器選択ボタンで切り替えることにより、グレネードランチャーにもなる。弾の発射間隔が長く、いまひとつ使いづらいのだが、爆風で周囲にダメージを与えることができる

Metamaser



対人感知型のトラップ。設置後、一定範囲内に近づいたキャラクターに向けて、強力な破壊光線を発射する。複数のMetamaserをなるべく近い場所に同時に設置すれば、さらに大きなダメージを与えることができる。もっとも、マルチプレイではこれだけで敵を倒すことは難しく、補助的な攻撃として活用したい

Kineticore

5発の弾丸が連続して撃ち出され、美しい氷の結晶を伴いながら飛んでいく。弾の速度は遅めだが、障害物に当たって何度も反射するので、狭い通路などに向けて角度をずらしつつ攻撃すれば、命中率を飛躍的に向上させることができる。ただし、跳ね返った弾で自分がダメージを受けないように注意したい

Ripgun

トリガーを引き続けると、間断なく攻撃を続けることができる強力なマシンガン。ずば抜けた連射性能を誇るが、その分弾丸があっという間になくなってしまう。集弾性能はあまり良くないので、接近戦で確実に当てていきたい

Novabeam

レーザーのような熱線を連続照射する火器。発射された熱線が壁などに当たると、熱せられて赤く輝くのがなかなか美しい。1回の照射は2秒間ほどで、リロード時間は約0.5秒と短い。しかし、エネルギーの消費が激しいので乱射はできない。遠距離攻撃でも大きなダメージが与えられる必殺の武器だ

五つのスキルの効果を把握し特徴を生かした個性的なテクニックで戦え

大刀が持つ大きな特徴の一つに、スキルシステムがある。RPGでは、レベルアップによる能力値の上昇として一般的に存在する要素だが、それが3Dシューティングに採用されている点が、大刀のユニークなところである。ここでは、そのシステムがどのように作用するのかを、それぞれのスキルごとに解説していこう。また、大刀における代表的なマルチプレイのマップを紹介するので、独特なレベルデザインの一端を味わってもらいたい。

スキルシステムが及ぼすマルチプレイへの影響

大刀では、それぞれのプレイヤーに個性を与える五つのスキルが用意されており、ゲーム画面の左側にPOWER／ATTACK／SPEED／ACRO／VITALITYというスキルの一覧が表示される。これらのスキルを上昇させるには、二つの方法がある。一つは、敵を倒すことによってレベルアップして、半永久的に得る方法。もう一つは、マップに落ちているスキルアップアイテムを拾うことによって一時的に上昇させる方法だ。このスキルシステムによって、各プレイヤーの戦闘スタイルが多様に変化していく点が、大刀の面白いところである。

マルチプレイでは、サーバー側のオプション設定でスキルシステムを有効にしておくことにより、シングルプレイと同様のレベルアップが可能となる。今回の執筆に使用したバージョンではバランス調整が終わっていないため、各スキルがほかのスキルと比べてどれくらい有効であるかは確認できなかった。しかし、この要素が絡むことによって、各プレイヤーの戦い方に今までにない戦略性が生まれることだろう。

ちなみに、ここで紹介しているスキルアップアイテムは、マルチプレイの対戦ではたいてい全種類、各1～2個ずつが配置されている(設定で登場させないようにすることも可能)。また、シングルプレイではシークレットアイテムとして隠れた場所に置いてあるので、注意して探してみよう。

各スキルは、画面左端に並んで表示されている。敵を倒してレベルアップしたときには、ここでスキルポイントを割り振っていくというシステムである

スキルアップを実行するためには、あらかじめHUD関連のキー設定をしておく必要がある。HUD NEXT PREVで上昇させたいスキルを選択、HUD USEでスキルアップが実行される。戦闘中でも素早く操作できるキー配置にしておこう

POWER

POWERは、すべての武器の攻撃力を上昇させるスキルだ。スキル値が高ければ高いほど一撃当たりのダメージが高くなる。ただし、1スキルポイントにつき1ダメージの増加、という計算式になっているので、1発ずつ弾を発射するタイプの武器では効果が出にくい。ショットガンやマシンガンタイプの武器による連続攻撃で、そのメリットを最大限に生かすことができるだろう。

POWERスキルの能力を有効に生かすなら、ショットガンタイプの武器がお勧めである。スキル値が最大の状態からShotcycler-6を至近距離で命中させると、散弾1発につき+5となり、1度に発射される10発の総ダメージは+50にもなる計算だ

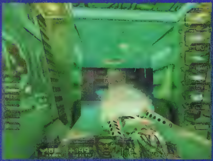
スキルアップアイテム：POWER

一定時間、POWERが最大になる特殊アイテム。これを手に入れたら、ショットガンなどの武器に持ち替えて、攻撃力増加のメリットを効果的に活用したい。

ATTACK

武器の攻撃速度にかかわるスキルで、スキルポイントを追加することによって、弾を発射する間隔とリロードに要する時間が短くなる。Shotcycler-6を例に挙げれば、1セットの6連射を撃ち切る時間と、その後に再び発射可能になる時間の両方が短縮されるのだ。残念ながら、弾が飛んでいく速度そのものは、このスキルによって変化するということはない。

ATTACKスキルが最大になると、ロケットランチャーさえも連射が可能となる。"数の暴力"を1人で達成できるといった感じだろうか。また、独自のスタイルを確立したい人は、武術家を気取って高速パンチ連打を試してみてはどうだろうか



もともと連射性能の高いIon Blasterでは、辺り一面が緑の光の反射で染まってしまう。敵がこの飛び交うイオン弾から逃げ切ることは難しいだろう

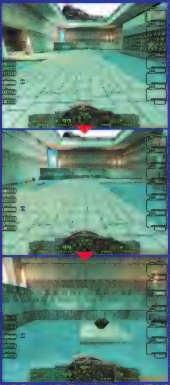
スキルアップアイテム：ATTACK

ATTACKスキルを上昇させるアイテムは、その効果が絶大だ。連射ができないために要所要所でしか使えないような武器でも、使い勝手の良い万能兵器に早変わりする。弾の消費は激しいが、強力な武器を驚異的なスピードで連射する様子は、圧巻の一言に尽きる。

DAIKATANA

SPEED

その名が示すとおり、プレイヤーの移動速度に影響するスキルだ。足の速さは、乱戦時の優位なポジションの確保に欠かせない要素であり、敵に狙いを定めさせないために常に動き回ることは、3Dシューティング全般に当てはまる重要な行動である。五つのスキルの中で、最も影響力が大きいのは間違いない。



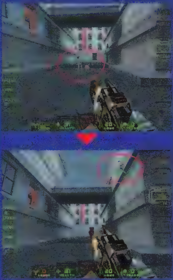
画面写真では表現し難いが、SPEEDスキルが最大だと、まさに滑るように移動可能である。敵に背後を取られても余裕で振り切れるが、狭い場所での移動には慣れが必要だ。これは、E2 Trials of Olympusのマップ。通常なら4秒程度かかる距離を、約2秒、およそ倍のスピードで移動することができた

スキルアップアイテム：SPEED

SPEEDスキルが最大になると、風を切る音を伴いながら、初期状態の2倍近い速度で移動できるようになる。障害物がある場所では、かえって操作に戸惑うことにもなりかねないので、開けた空間での撃ち合いに利用するのがベストだ。

ACRO

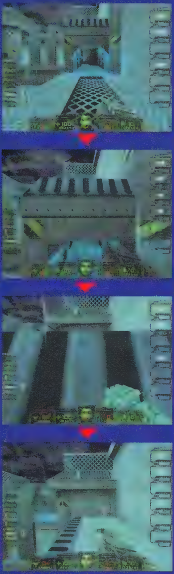
ACROとは、Acrobatic Abilityのこと。軽業的能力、つまりはジャンプ能力の高さを表す。このスキルを高めれば、通常なら階段やはしごを使わなければ移動できないような場所に、ジャンプ一つで瞬時に飛び乗ることが可能になる。同時に、高い所から落下したときのダメージが小さくなるのも利点だ。余談だが、3Dシューティング通にはおなじみのテクニックである"ロケットジャンプ"は、大刀でも同様の効果を持った武器を使って実現できる。



マルチプレイで上級者が多用するジャンプ。スキルが最大になると、敵が狙いを定めるのは容易でない。ACROスキルが高くないとたどり着けないような高台に登り、高みの見物としゃれ込むのもいい

スキルアップアイテム：ACRO

このアイテムを入手すると、超人的な跳躍力を一定時間身に付けられる。「QUAKE Ⅲ ARENA」のバウンスパッド並みの動きを実現することができるのだ。通常では登れないような場所にも行けるようになるので、遠距離からの狙撃を好むプレイヤーに愛用されるだろう。



アイテムがある高台へのショートカットの例。敵の意表を突いた、ダイナミックな移動が可能になる

VITALITY

VITALITYのスキルを1ポイント増やすごとに、HEALTHの最大値が50ずつ増加する。スキルを最大まで鍛え上げるとHEALTHは350となり、初期値の100と比ると雲泥の差が生じる。マルチプレイではもちろん、シングルプレイにおいても、より重要視されるべきスキルである。

スキルアップアイテム：VITALITY

効果が切れるまでの間、HEALTHの最大値が一気に跳ね上がる。しかし、上昇するのはあくまで最大値であり、このアイテムのみではなんのメリットも得られない。不死身の戦士を演じたければ、手早く回復アイテムを拾い集めなければならないのだ。

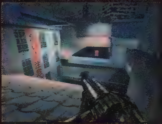
画面下のHEALTHゲージに注目。このように、大量のHEALTHを蓄えた状態になってしまえば、普段なら即死につながるような攻撃を浴びても、余裕で耐えられる。爆風ダメージのある武器を至近距離で使用しても、自分だけ生き残ることが可能になるのだ

マルチプレイのマップに見る大刀の魅力
デスマッチモード：E1-Gibbler on the Roof

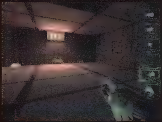
デスマッチモードのマップの中から、特に工夫が凝らされていると思われるE1-Gibbler on the Roofをピックアップして、大刀のマルチプレイの魅力に迫ってみよう。

このマップは、エピソード1（西暦2450年の京都）がベースとなっており、すでに公開されていたデモ版にあったステージを改良したものだ（もちろんデモ版のマップも別に収録される）。このマップでは、二つの道路を中心にいくつもの雑居ビルが複雑に立ち並び、さながら迷路のような様相を呈している。この小さな街の中で、激しいバトルが繰り広げられるのだ。開けた空間がほとんどなく、狭い室内での乱戦や、路地を挟んだ建造物の上からの撃ち合いがメインとなるだろう。

閑散としたビルの谷間で、熱いバトルが繰り広げられるE1-Gibbler on the Roof。その舞台は未来の京都だ。思わず苦笑してしまうような、怪しい日本語の看板が目立つ



マップの中を巡回する際、普通に地面を歩いていては2階や3階にいる敵に上から狙撃される危険性がある。屋上に上がって建物を渡り歩き、眼下の敵を攻撃するようにしたい



日本の街だけに、畳が敷き詰められた部屋もある。マップ内には隠し部屋がいくつかあって、思わぬ飾りがスイッチになっている。何か秘密の仕掛けがないか、探ってみよう

次号予告

次回の特集では、独特の世界観をもった大刀のシングルシナリオの進め方を、敵キャラクターの特徴、武器の使いどころを交えながら、エピソードごとに解説する予定だ。

SWAT3

隊長としての真価が問われる 多彩な命令の使い分けを完全解説

長年にわたって調べ上げた実在のSWATの資料を基に、シビアなゲームシステムで練り上げられた「SWAT3：CLOSE QUARTERS BATTLE」。アクションとシミュレーションの要素が上手にミックスされたこのゲームの基礎となる、隊員への命令とミッションの進め方の詳細について解説しよう。

作戦を安全かつ効率良く進めるには的確な命令が不可欠

前作「SWAT2」から、システムが大きく変更された「SWAT3：CLOSE QUARTERS BATTLE」（以下、SWAT3）。ゲーム画面が3Dに変更され、さらにシューティングの要素が追加されて、まるで別物のゲームとして生まれ変わったかのように感じられる。しかし、極限にまで高められたSWATへのこだわりが、使用武器や部隊構成などの細かいディテールとなって表れており、1作目の「POLICE QUEST：SWAT」の流れをくんだ、正統的なSWATシリーズの続編となっているのである。

プレイ中は、味方隊員の存在を忘れてはならない ゲームに慣れないうちは彼らの方が断然射撃能力に長けているし、敵からの襲撃の盾にもなってくれる。作戦中に1人でも失うことになれば、大きな戦力の損失となるだろう

特殊部隊をテーマにした大概のゲームがそうであるように、このSWAT3にも作戦目標や守るべき人質などが存在し、秩序を重視したゲームシステムとなっている。また、特殊な訓練を受けた部隊の一員とはいえ、作戦を遂行するのは紛れもない生身の人間であり、銃弾を受ければ簡単に倒れてしまう。それを回避するためにも、共に戦う仲間の隊員たちと連携し、合理的で安全な作戦を立てる必要があるのだ。そして、作戦中は、各種命令の使いどころが最も重要になり、プレイヤーのさい配次第で、状況は大きく変化していく。

命令系統の基幹

1：ELEMENT	基本（全体）命令
2：RED	レッドチームへの命令
3：BLUE	ブルーチームへの命令
4：REPORT	ミッションに関する本部への報告
5：AREA CLEARD	プレイヤーのいるエリアが安全になったことを告知する
6：COMPROMISED	相手を威嚇し、無力化させる（DYNAMIC MODEへ移行）
7：COMPLIANCE	相手を説得し、無力化させる

デフォルトの状態では、左記のような七つのメニューが画面左上に表示されている。それぞれキーボードの数字キーに対応しており、適切な命令（報告）を速やかに行うことが可能になっている。また、移動する際には、隠密性に優れたSTEALTH MODEと、こちらの存在を誇示しながら素早い作戦行動をとるDYNAMIC MODEの2種類を選択することができる。シチュエーションによって適宜切り替える必要があるのだが、この切り替えによって使用できる命令の内容は変化するので、注意してもらいたい。

ELEMENT / RED / BLUE

ELEMENTは4人の隊員全体に対して行う命令、REDとBLUEは2人ずつに分かれた二つのチームそれぞれに対する命令である。これらはさらに詳細な命令メニューへ移行し、隊員たちにさまざまな指示を下すことができる。

REPORT

本部に対して、作戦の進行状況を報告する時に使うコマンド。各状況に応じて詳細な報告を行う必要があり、これを怠るとミッションを成功させることはできない。また、人質の誘導や負傷した隊員の救助の要請も、このコマンドから行う。

AREA CLEARED

プレイヤーがいるエリアの安全が確保されたことを告知するときに使うコマンド。しかし、このコマンドを使用しても、ゲーム中での効果は確認することができなかった。使用する機会はあまりないと言って良いだろうが、安全を宣言する音声で、現場の雰囲気を楽しむことができる。

AREA CLEAREDのコマンドは、周囲の敵を倒したり、逮捕したことによってそのエリアの安全が確保された場合に使う。特に必要となるものではないが、気分を盛り上げるにはじゅうぶん役に立つ

COMPROMISED / COMPLIANCE

これらはいずれも、相手を降伏させ、武装解除させることを目的とした命令である。状況によって、どちらの方法が有効であるかは変わってくるので、適切に使い分ける必要がある。相手が犯罪者／容疑者の場合はCOMPROMISEDを、それ以外の一般市民などに対してはCOMPLIANCEが有効なようだ。対象の人物を傷つけずに保護したり、犯人を殺さずに逮捕しなければならないケースで多用することになる。

武装した犯罪者を威嚇して、武器を捨てさせる時に使うCOMPROMISEDコマンド。人命を第一に考えた場合には多用したい命令だが、当然ながら、すべての犯罪者に対して有効なわけではない。あまり過信しないこと

COMPLIANCEは、パニック状態に陥り、現場をうろついている一般市民や救出対象人物を、スムーズに拘束できるように落ち着かせるためのコマンド。拘束後は速やかに避難させよう

Information

発売元	：株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	：サイバーフロントユーザーサポート係 052-779-6549
価格	：7,800円

© 1999 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved.

SWAT 3

隊員への命令の詳細：ELEMENT／RED／BLUE

STACK	扉の前などで隊形を整える
TRY DOOR	ドアの開閉をさせる
PICK LOCK	かぎの掛かったドアをTOOL-KITで開けさせる
MIRROR	OPTI-WANDを使用して、遮へい物の先を探らせる
BANG	FLAFHBANGSを使用させる
MOVE	指示した方向へ隊員を移動させる
BREACH	強行突破を図る

ENTER	部屋内に進入させる
CLEAR	安全を確保させる
SEARCH	周辺を捜索させる
COVER	自分（隊長）の後ろから隊員に援護させる
FALL IN	自分（隊長）を中心に陣形を整える
DEPLOY	LIGHTSTICKなどの道具を使わせる
DISABLE	TOOL-KITを用いて爆発物などを処理させる
RESTRAIN	目標を手錠で拘束する

室内戦がメインとなるゲームの特性上、部下の隊員に対して下す命令の中では、主にSTACKとCLEARを多用することとなるだろう。まずはSTACKで隊員を扉の前に呼び寄せ、TRY DOORで扉を開けさせる。その後、MIRRORで中の状況を確認するのが確実な手順だ。もしもかぎが掛かっていた場合には、PICK LOCKを指示することになる。STACK／TRY DOOR／PICK LOCK／MIRRORは順番に指示していく必要があり、手順を省くことはできない。

また、BANG／MOVE／BREACH／ENTERはDYNAMIC MODEの時のみ命令することができる点に注意しよう。これらはCLEARと組み合わせたコマンドとして用意されることが多い。明らかに扉の向こうの敵がこちらの存在に気付いているときには、BREACH、BANG＆CLEARで目くらましを織り交ぜた強行突破の戦法が有効だ。プレイヤーが自ら扉を開ける場合には、いきなり敵と遭遇して攻撃を受けることを避けるため、COVERで味方に援護させることを忘れてはならない。

突入準備

STACK

おそらく、このゲームの中でいちばん使用頻度が高くなるコマンド。まずはこのコマンドで扉の前に隊員を集めて、突入の前に隊形を整える。自ら扉を開けるにしても、TRY DOORで部下に開けさせるにしても、事前に隊員を呼び寄せることを忘れてはならない

TRY DOOR

STACK命令で扉の前に隊員を集めたら、TRY DOORコマンドで慎重に扉を開けさせよう。ドアの向こうにはだれがいるか分からないので、細心の注意を払いつつ、必ず犯罪者であることを確認してから発砲するようにしよう。間違っても隊員の背中を撃たないように注意

PICK LOCK

TRY DOORで開かないかぎの掛かった扉は、TOOL-KITを使ってかぎをを開けるように、このコマンドで指示する。かぎ開けに専念する隊員はしばらくの間無防備になるので、援護するのを忘れないように

MIRROR

OPTI-WANDを使用して遮へい物の奥をのぞく場合に、自分が危険にさらされることが予想されるなら、代わりに隊員を使ってチェックしよう。その際の結果報告は音声のみなので、聞き逃さないように気を付けること

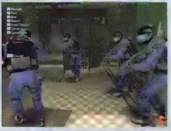
CLEAR

敵が潜んでいそうな場所へはむやみに踏み込まず、迷わずCLEARコマンドを利用しよう。優秀な部下たちが勇敢に突入し、敵をせん滅してくれる。だが、隊員たちも万能ではないので、CS GASやFLASHBANGSなどで援護してやろう

SEARCH

指示した方向に敵が潜んでいないか、あるいは作戦目標の対象となる物品がないかを調べさせるコマンド。あまり使いどころがないかもしれないが、自分の安全をより確実な物にしたい場合には、このコマンドでくまなく調査させた方が良いだろう

FALL IN

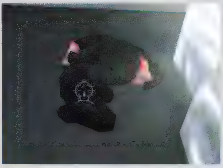


作戦行動を隊員に任せるのではなく、自分自身でこなしたいと考えるプレイヤーにはうってつけの命令。隊員たちはプレイヤーを取り囲むように陣形を組み、援護をしてくれるばかりでなく、いざというときには肉の壁となってくれる

本部への報告の詳細：REPORT

DOWN	目標を倒したことを報告する
EVACUATE	目標を現場から待避させるように要請する
PICK LOCK	目標が無力化されたことを報告する
CONTACT	司令部からの指示を仰ぐ
MISSION CONPLETE	作戦が完了したことを報告する（ミッション終了）

REPORTのコマンドは、主に現場にいる事件の関係者をどう処理したかを報告する際に使用する。それぞれ、ミッションの目標によって用途が異なり、救出対象の人物に対してはEVACUATEを、逮捕対象の人物に対してはNEUTRALIZEDを用い、やむを得ず射殺した犯罪者に対してはDOWNを使う。DOWN以外はいずれも、手錠を掛けた状態で報告しなければ遂行したことにならないので、注意しよう。なお、すべてのミッション目標が完遂されたり、ミッションが失敗したと判断されると自動的に終了となるので、MISSION COMPLETEの報告は通常使う機会はないだろう。



事件に関係ない一般市民や、救出すべき保護対象の人物を拘束した後は、EVACUATEで作戦区域から待避させよう。救出や保護がミッション目標となっている場合はこれを行わないと達成したことにならないし、ぐずぐずしていると流れ弾で殺されてしまう可能性がある

人質救出から爆破装置の解除まで 五つの作戦パターンを解説

SWAT3では、隊員に対する命令だけでなく、作戦目標の種類も豊富だ。その内容は、人質救出や犯人逮捕はもちろん、爆弾処理に至るまで多岐にわたっている。また、作戦が成功したかどうかの判定に必要となる条件は非常に多く、一筋縄ではいかない。ここでは、代表的なミッションの作戦目標を解説するので、プレイの参考にしてほしい。

作戦目標はブリーフィング時だけでなく、作戦行動中にBキー(デフォルトの場合)を押すことでも確認できる。通常、特殊部隊をテーマにしたゲームにおいては、メインとなる目標とサブの目標が存在し、メインの方さえ達成すればサブの目標は達成しなくても、ミッション成功となるルールがほとんどである。しかし、このSWAT3での作戦目標の扱いは非常にシビアで、そのうちのどれか一つが欠けていても、ミッション失敗となってしまう。

ミッション中のそれぞれの目標に関しても、達成度の判定が厳しく、事件に無関係な一般市民を殺害してしまった場合はもちろん、押収すべき武器を一つ見逃しただけでも失敗となってしまう。救出目標人物を誤って射殺したりしないよう、発砲前に相手を確認することは最重要項目だ。また、撃った弾が味方部隊に当たってしまった場合には、反逆と見なされて攻撃を受けてしまう。常に発砲するという姿勢はとらず、容疑者に遭遇したときに相手が無抵抗であるか、投降する気配はあるかなどを確認して、無傷で逮捕するくらいの余裕を持ってプレイすると良いだろう。

作戦の目標は、ミッション選択の画面右側、BRIEFINGの欄に表示される。この目標をすべて達成しないかぎり、ミッション成功とはならない

作戦目標:パターン①

■RESCUE AND EVACUATE XXX:XXXを救助して脱出させよ(XXXは人名)
■LOCATE AND EVACUATE XXX:XXXの居場所を探し出して保護せよ
■PROTECT LIFE XXX:XXXの命を守るために警護せよ

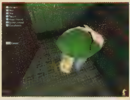
これらの目標はいずれも、人質救助、事件に無関係な一般市民を現場から待避させる、要人を警護するといったミッションで登場する。ゲーム中の表記は異なっているが、実際の遂行手順はいずれも同様で、対象の人物を投降状態にしたり、手錠を使用して拘束したりして、REPORTの中のEVACUATEを用いて現場の外へ待避させれば、目標クリアとなる。

現場には、多数の民間人が存在する。間違えて発砲しないよう細心の注意を払い、本部へ速やかに救出の依頼を出そう

作戦目標:パターン②

■ARREST SUSPECT XXX:容疑者XXXを逮捕せよ
■GAIN CONTROL OF SUSPECT XXX:容疑者XXXを制圧せよ

この二つの目標は、どちらもその意味合いは同じである。両方とも、容疑者を逮捕もしくは射殺して、行動不能の状態にさせることが目的となる。容疑者を逮捕した場合にはNEUTRALIZEDの報告を、射殺した場合にはDOWNの報告を行うことで、目標達成となる。



投降してきた犯人は、RESTRAINの命令で手錠をかけることができる。この場合、本部へNEUTRALIZEDの報告が必要になるので、これを怠らないように

作戦目標:パターン③

■MAINTAIN SAFE PERIMETER:周囲の安全を維持せよ
■BRING ORDER TO CHAOS:混沌とした現場に秩序をもたらせ

少々分かりづらい表現を使ってはいるが、単刀直入に言えば"現場に存在する敵を一掃せよ"といった意味に受け取ってもらって差し支えない。逮捕でも射殺でもいいので、とにかく現場に存在する犯罪者をすべて行動不能にすれば、目標クリアとなる。ちなみに、これらの目標を指示された場合には、作戦パターン②と違ってリポート報告を行う必要はない。

あらゆる手段を用いて犯罪者を取り除き、現場を制圧することが目標となる。激しい抵抗が予想されるので、味方隊員に犠牲者を出さないように注意しよう

作戦目標:パターン④

■LOCATE AND SECURE ALL WEAPONS:すべての武器を探し出し、押収せよ

現場に散らばるすべての武器を探し出し、USEキー(デフォルトではUキー)を使って押収することができれば目標クリアとなる。ただし、存在する武器の数が明確に判明しているケースはないので、少々難易度が高い目標だと言えるだろう。探し出すべき武器は、カウンターの裏や戸棚の中など、思わぬ所に隠されている場合がある。見落とすことなく、くまなく調べていこう。

現場の安全を確保するために、危険な銃器を排除する必要がある。画面の武器をターゲットして、Uキーを押せばOK。また、犯人を逮捕した場合には、そいつが所持していた武器も同様の方法で押収しておこう

作戦目標:パターン⑤

■LOCATE AND DEFUSE EXPLOSIVE DEVICE:爆破装置を探し出して信管をはずせ
■PREVENT DESTRUCTIVE OF AIRCRAFT:飛行機の爆破を阻止せよ

どちらも、特定のミッションでしか登場しない特殊な目標である。前者は、爆破装置を探し出し、TOOL-KIT(F7キーで持ち替え)を使用することで、信管を外すことができる。装備確認の際に、TOOL-KITを忘れることがないよう、注意してほしい。また、後者の目標は、単純にミッション中に登場する犯人を逮捕、もしくは射殺することでクリアーすることができる。

SWAT3

実際のミッションを例に作戦行動の詳細をレクチャー

ここでは、CAREER MODEの最初に登場するミッションを例に、隊員たちを効率よく活用しながら、すべての作戦目標が遂行されるまでを解説していく。敵の登場パターンは数種類あって、プレイするたびに変化する。そこで、セオリーとなる隊員配置や命令の使いどころ、作戦目標をクリアするための注意点を説明することにする。

パサディナフリーウェイ 無差別狙撃事件

ブリーフィング

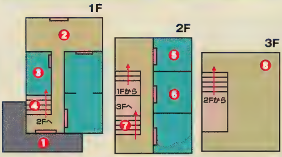
パサディナフリーウェイを走る車が何者かによって無差別に狙撃され、3日間で2人の死者と3人の負傷者が出る事件が発生している。その後の徹底した弾道調査で、高速道路付近の住宅に住むプログラマーのMartin Brennerが容疑者として浮かび上がった。彼の雇い主によれば、彼は4日間の無断欠勤をしている。また、同僚の証言では、欠勤前には意気消沈し、何かに腹を立てていたようだったと報告されている。容疑者は家庭内暴力による前科があり、医学的にも躁うつ病患者と診断されている。現在武装していることが考えられ、非常に危険な人物である。早急に容疑者を逮捕し、彼の持つすべての武器を押収せよ。

作戦目標

■容疑者Martin Brennerを逮捕せよ
■すべての武器を探し出し、確保せよ

作戦目標が二つだけの、シンプルなミッションである。容疑者のMartinは射殺しても構わないが、一緒に登場するバスタオルだけを身に付けている女性は無関係なので、決して傷つけてはならない。登場する武器に関しては、3Fに置かれたライフル銃だけしか存在しない場合と、Martin自身が持つ拳銃がある場合の2種類のパターンがある。これらの武器を必ず回収すること。

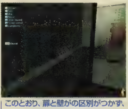
現場見取り図



①1F:エントランス
ここの玄関扉にはかぎが掛けられており、TOOL-KITを使用して開けることになる。扉を開けたときに、いきなり武装した容疑者と鉢合わせになる可能性もあるので、COVER命令やSTACK命令も忘れずに指示しておこう。

TOOL-KITを使用して、自分でかぎを開けるのも手だが、隊員に命じて開けさせることもできる

②1F:キッチン
この場所には、容疑者以外の一般市民である女性がいる可能性がある。誤って発砲しないように気を付けよう。とはいえ、放っておいて現場をうろつかれては困ることになる。手錠を掛けて拘束してしまう方が良いだろう。



③1F:階段下の隠し扉
画面のグラフィックには区別が付かないので見落としがちだが、ここには隠し扉が存在し、中は物置になっている。階段の壁に沿って歩けば、扉があることを示すマーカーが表示されるのに気付くはずだ。容疑者が隠れるにはもってこいの場所で、実際に潜んでいる場合もある。その場合には当然武装しているので、覚悟して扉を開けよう。

このとおり、扉と壁の区別がつかず、一見しただけでは分からない階段下の物置。マーカーの変化に注意していれば、気付くはずだ

④1F:2Fへの上り階段
階段を上ったとたんに、⑥の物置から容疑者が発砲してくることがある。1Fで容疑者に遭遇していない場合には、そうなる確率が高い。不安であれば、FLASHBANGSなどでけん制してから階段を上れば、安全を確保できる。

⑤2F:バスルーム
ここでも、女性市民が登場するケースがある。放っておいても問題はないが、人質に取られたり、作戦を妨害される可能性は否定できないため、手錠を掛けてしまうのが最善策だ。それにしてもこの女性、バスタオル1枚でうろつき回るのが相当好きなようだ。

Martin Brennerの恋人だろうか。キッチンやバスルームにいて、辺りをうろつき回る。誤って彼女を傷つけてしまうとミッションは失敗となるので、邪魔にならないように拘束しておこう

⑥2F:物置
確率的には、この部屋に容疑者が潜んでいるパターンが最も多いようだ。2階に上がるときに攻撃を受けなかったからといって、油断して扉を開けると痛い目に遭うので、注意しよう。安全を重視するならば、COVER命令やSTACK命令で援護をさせたり、部下に命令して扉を開けさせるのが賢明だろう。

Martinはライフル銃以外にも、小型拳銃で武装している。SWAT隊の進入に気付いて、この部屋に潜んで反撃の機会をうかがっている可能性は大きい

⑦2F:3Fへの上り階段
ここまで容疑者と遭遇していなければ、残るは3Fのみとなる。その場合には、Martinはライフル銃を装備しており、手強い存在となるだろう。階段に足を踏み入れる前に、MIRRORで階段奥の扉が開いていないかどうかを確認してから、突入しよう。DYNAMIC MODEに切り替えて、BREACH、BANG&CLEARで突入してしまうのが手っ取り早くてお勧めだ。

階段の途中で、Martinが待ち構えていることもある。足を踏み入れる前に必ず確認しておこう。ライフルを持っていた場合には、それを押収することを忘れずに

⑧3F:物置
作戦目標の対象となるライフル銃は、容疑者のMartinが持ち運んでいなければ、この場所に置かれている。1Fや2Fで彼がこのライフル銃を携帯しているパターンは存在しないので、3Fに踏み込むまではその存在を特に気にする必要はない。また、すでにMartinを逮捕している場合でも、最後にライフル銃を押収することを忘れないように。

容疑者のMartinは、ハイウェイの見える3Fの窓から無差別狙撃を行っていたようだ。このライフルは動かぬ証拠となるだろう

二つの視点が選択できるロボット3Dシューティング
各武器の攻撃力をチェックして効果的な戦闘方法をマスター

SLAVE ZERO

見た目は普通の3Dシューティングだが、実際にプレイしてみると、ロボットならではの重量感が画面のブレや3Dサウンドで表現されている「SLAVE ZERO」。ソフトが発売されて1ヵ月近くたつため、シングルプレイをクリアしたという読者もいることと思うが、ここでは最大4人までのLAN対戦が可能なマルチプレイの攻略情報を紹介する。もちろん、ここで取り上げた攻撃テクニックをマスターすれば、シングルプレイでも役に立つはずだ。

二つの視点を比べて最適なプレイスタイルを選ぶ

「SLAVE ZERO」は、ゲームをプレイする際に「トゥームレイダー」系の3人称視点、または「QUAKE」系の1人称視点が選択できる。3人称視点では自分が操作するロボットの細かいアクションを見ることができ、使用している武器も常に確認ができる。ただし、武器の狙いが定めにくく、急な視点変更などで自分の位置を見失うことがある。一方、1人称視点は臨場感があり、攻撃が当てやすいため、対戦に向いている。しかし、手に持っている武器のグラフィックが攻撃中にしか表示されないため、現在装備している武器が確認しにくい。両視点とも一長一短があるので、実際に試して、自分が操作しやすい方を選んでほしい。

武器については、手に2種類(手に入れた二つの武器を切り替えて使用可能)と肩に1種類の合計3種類の銃火器を装備することができる。手に持つ武器はキャノン砲(マシンガン)とエネルギー兵器、肩はロケットランチャーとなっており、各武器の残弾数は画面左下に表示される。対戦時は手に持った武器と肩に装備した武器を同時に使用することも可能。ただし、マルチプレイを開始した直後やリスポーン直後は何も武器を装備していないため、まずは近くにある武器と弾薬の両方を手に入れる必要がある。何も持っていない状態でもパンチやストンプ(p.075を参照)による攻撃ができるが、接近戦でしかダメージが与えられないので、広いマップでは無力だ。一刻も早く武器の回収に向かった方がいい。

3人称視点を選択すると装備が一目で分かり、ロボットの動きが目で確認できる。ただし、攻撃時の照準が合わせにくい

上からキャノン砲、エネルギー兵器、ロケットランチャーの各弾数。左が現在の弾数で右が最大弾数を示している

1人称視点を選択すると武器の狙いがつけやすい。ただし、攻撃時以外は手を下げてしまうため、現在装備している武器が見えなくなる

Information

開発元	:Infogrames North America社
発売元	:株式会社ズー
販売元	:M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	:株式会社ズー ユーザーサポート 0268-38-1561
価格	:8,800円
発売時期	:発売中

© Slave Zero™ and The Ecstasy Engine™ are trademarks of Infogrames North America,Inc. ©1999 All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

SLAVE ZERO

三つに分類される各武器の仕様と攻撃力

SLAVE ZEROで使える武器は、キャノン砲(3種類)、エネルギー兵器(4種類)、ロケットランチャー(4種類)の三つに分類される。マルチプレイではこれらの武器がマップ中に落ちているが、それぞれキャノン砲用、エネルギー兵器用、ロケットランチャー用の弾薬も併せて入手しないと敵を攻撃できない。また、各武器は1発の攻撃で使用する弾薬数が異なるため、弾薬の消費が激しい武器については弾切れに気を付けたい。

一部の武器は自分を巻き込むほどの爆風を発生させるが、武器によっては自分が放った攻撃で自分がダメージを受けないタイプもあるため、遠慮なく目の前の敵に攻撃を仕掛けてほしい。

連射が可能だが1発の威力が低いキャノン砲

IR-9000 Iron Roar Assault Cannon

使用弾数 :1
ダメージ :2

連射速度はそこそこ速いが、威力が低いため、この武器のみで相手を倒すのは難しい。できる限り早くほかの武器に変更したい

CR-80 Cyclone Saturation Cannon

使用弾数 :3
ダメージ :4

1度の攻撃で3発の弾を発射する。連射速度は速く、攻撃範囲が広いため使いやすいが、弾を一気に使ってしまうので残弾数に注意

SGS-3 Siege Cannon

使用弾数 :10
ダメージ :40

いわゆるグレネードランチャー。弾速が非常に速いが飛距離は短い。爆風でもダメージが与えられるため使いやすい。しかも、爆風で自分がダメージを受けることがないため、接近戦でも気にせず使える

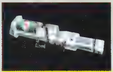
威力は高いが連射ができないエネルギー兵器

PPR-2 Plasma Pulse Rifle

使用弾数 :1
ダメージ :7

単発のエネルギー弾を発射するが、威力が低いのであまり役に立たない。弾速はそこそこ速いので、遠距離からのけん制攻撃には使える

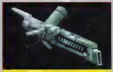
PS(7)Photon Burst Cannon



使用弾数 :7
ダメージ :49(7×7)

エネルギー弾を7発同時に発射する。広範囲に広がるため敵にヒットする確率が高いが、弾速が遅いため、相手との距離が遠いと避けられてしまう

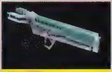
Plasma Rail Cannon



使用弾数 :10
ダメージ :90

プラズマ弾が一瞬で着弾するため、狙いを定めて撃たないと当てるのが難しい。ただし、威力が高いため、使いこなせれば強力な武器になる

PS-400 Plasma Stream Ejector



使用弾数 :1
ダメージ :10

攻撃ボタンを押している間、エネルギーを放出し続ける(1秒間約40)。相手を捕らえれば一瞬で体力を奪うことができるが、弾数がフルでも一瞬で尽きてしまうため、ここぞというときに使いたい

武器を使わない直接攻撃

パンチ

武器を持っている持ってないにかかわらず、相手に密着すれば自動的にパンチを出す。威力がそこそこあるため、緊急時やとどめには使えるが、武器を持った相手にパンチだけで立ち向かうのは無謀

ダメージ :12

ストンプ

ダメージ :40

何も武器を持っていない状態でも使用できるが、至近距離でしか当たらない。発動までに時間がかかるため、敵にダメージを与えるのがパンチよりも難しい

威力が高くて弾速が速いロケットランチャー

SBR-80 Shrieker Rocket Launcher

使用弾数 :1
ダメージ :30

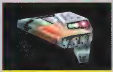
標準的なロケットランチャーだが、威力が高く、弾速はそこそこ速い。自分の近くで爆発させるとダメージを受けるため、攻撃する場合は敵からある程度離れておく必要がある

Stone Dog Guided Missile System

使用弾数 :1
ダメージ :31

相手をロックオンでき、その状態で発射すると敵を追尾する。避けるのが難しいため、非常に有効な武器となる。ロックオンしてない場合は、ロケットが直進する

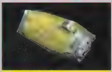
Valhalla Class Rocket Launcher



使用弾数 :1
ダメージ :20(1発のダメージ)

誘導こそできないが、一定距離で六つに分裂するミサイルを発射する。分裂後は範囲が広がるため敵に命中しやすい。発射後に攻撃ボタンを再度押すと、早めに分裂する

Zuld Mass Ebgagement Missile System



使用弾数 :1
ダメージ :48

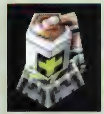
弾速が速く威力も高い上に、ロックオンで相手を追尾できる。ロックオンせずに撃つと、自分の予期せぬ方向に飛んでいってしまうこともある

弾薬とアイテム

キャノン砲用の弾薬(120発分)

エネルキー兵器用の弾薬(60発分)

ロケットランチャー用のミサイル(12発分)



スモールヘルス(体力が20回復する)

ラージヘルス(体力が100回復する)

マップ中にそびえ立つ高層ビルをよじ登って敵ロボットを撃破せよ

SLAVE ZEROのマルチプレイはデスマッチのみが用意されており、12の対戦用マップが収録されている。ここではその中から二つのマップをピックアップして、効果的な戦闘方法や対戦時に役立つテクニックを紹介する。これまでの3Dシューティングにはなかった、"高層ビルをよじ登る" "ビルの屋上から飛び降りる"といったアクションを駆使して、SLAVE ZEROならではのプレイを楽しんでほしい。

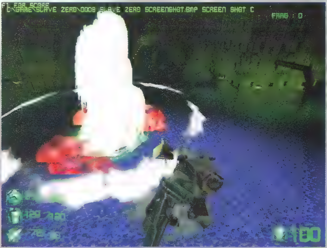
地上と地下の2層構造になっているMULTI_JUNCTION

このマップは、地上の高層ビル群と地下の下水道の2層構造になっている。地上は狭い通路が多いため戦闘には適さず、武器やアイテムは下水道に多く配置してあるため、戦闘は主に下水道で行われる。ただし、下水道に一度下りてしまうと、地上に上がれる場所が限らているので、地上にいる敵からの狙い撃ちには注意したい。

下水道内での戦闘では、広範囲に弾が分かれるValhalla Class Rocket Launcherや、PS(7)Photon Burst Cannonによる攻撃が効果的。下水道の水面にロケットランチャーが着弾すると水柱が立つため、逃げる際のカムフラージュにも使える。逆に、敵を追いかけている際に水面を撃って、自分の視界を塞いでしまい、敵を見失わないようにしたい。

ロボットはビルの屋上から飛び降りてもダメージを受けることがほとんどないので、ダイナミックな移動が可能だ。ただし、あまり高い所から降りると尻餅をついてしまい、動きが止まってしまうため、周囲に敵がいないことを確認した上で飛び降りるようにしたい。

このように多少高い所でも、手が届けばよじ登ることができる。戦略的に重要な場所となるため、マップ中のよじ登れるポイントを対戦前にチェックしておくべきだろう



SGS-3 Siege Cannonの弾丸が水面に当たると、高い水柱が上がる。自分の機体が隠れてしまうほどの規模で、非常に美しいグラフィックが表現されている

敵の気配を感じたら、下水道から上がるための場所で待ち伏せするのもいい

3Dサウンドで表現されたロボットの重厚な足音を楽しむ

SLAVE ZEROは3Dサウンドをサポートしているため、A3DまたはEAXに対応したサウンドカードを使用すれば、自動的に3Dポジショニング効果がオンになる。A3D対応サウンドカードで実際に試したところ、重厚な足音がマップ中で反響し、巨大なロボットを操作しているという感覚が音で楽しめた。そして、足音で敵のだいたいの位置が推定できるため、対戦時に不意の攻撃を受ける心配が少なくなり、非常に有利になる。また、3Dサウンドによって、ロケットランチャーが着弾した際の爆音がよりいっそう迫力のあるものに変わることが分かった。

SLAVE ZERO

奈落の底に落ちる危険性のあるMULTI_SLAYERTO

このマップはパイプが縦横に組んである地下の施設となり、構造がやや複雑になっている。各種弾薬が比較的多めに配置されているため、激しい撃ち合いになることが予想される。巨大な円筒の中に小さな足場があり、その上に武器やアイテムが置かれているため、操作を誤ると奈落の底に転落してしまう。「QUAKE Ⅲ ARENA」などで転落死した場合、通常は獲得したフラグが一つ減るが、SLAVE ZEROはマイナスされない。そのため、ライフが少なくなって、敵にとどめをさされそうになった際、下に落ちて自決すればフラグを取られずに済む。あまり使いたくない手だが。

簡単に言えば、マップの構造は1階と2階で構成された2層構造になっているため、2階から1階の敵を狙撃するのが有効な戦法となるだろう。このゲームの特徴として、手に装備した銃と肩のロケットランチャーが同時に使用できることが挙げられる。波状攻撃を行えば、敵は弾を回避できないため、1撃で倒すことも可能だ。効果的な武器の組み合わせを考えて、即座に集中砲火を浴びせるテクニックを身に付けよう。

奈落の底に落ちてしまうと、ロボットであっても一巻の終わり。転落死してもフラグがマイナスされないのはうれしいが、時間はロスしてしまう

狭い通路で接近戦になった場合、PS-400 Plasma Stream Ejectorを浴びせ続ければ、敵を一気に倒すことが可能だ

Plasma Rail cannonとValhalla Class Rocket Launcherを同時に使い、銃による1点攻撃とロケットランチャーによる広範囲攻撃を組み合わせれば、敵に大きなダメージを与えられる

目の前の武器を素早く手に入れるテクニック

シングルプレイでは、路上を走っている車や通行人を手に持つための"PICKUP"という操作が使えるが、これはマルチプレイで武器を入手する際にも使える。メニューでOPTIONSを開き、CONTROLSの中のWEAPON PICKUPの項目で"ONLY UPGRADE"を選択していた場合、現在持っている武器より攻撃力の低い武器は拾えなくなる。ただし、PICKUPキーを使えば、目の前にある武器をすべて手に入れることができる。また、通常は武器の上を通過することで拾うことが可能だが、PICKUPキーを使えばやや離れた位置からでも武器を入手できる。状況に応じた武器の選択が必要な場合、このPICKUPが役に立つはずだ。

この程度の距離まで近づけば、PICKUPキーを押すだけで武器を素早く入手することができる

太古の地NOXを舞台に繰り広げられるファンタジー冒険活劇

NOX

「DIABLO」以来多数のタイトルが発表されてきたアクションRPGのジャンルに、新たな作品が登場する。美しいクオータービュー画面と、スピーディーな戦闘が魅力の「NOX」である。3月16日には、エレクトロニック・アーツ・スクウェアより日本語版が発売される予定だが、今回は英語版を基に一足先にその魅力を紹介しよう。

文／下村隆善

DIBLO IIに先駆けて登場するアクションRPGの期待作 NOXの最新情報を大公開

テンポの速い戦闘がプレイヤーを虜にする乗りの良いアクションRPG

NOXは、「コマンド＆コンカー」シリーズで有名なWestwood Studios社が開発したアクションRPGである。タイトル名のNOXとは、魔術によってはぐくまれた太古の地を指す。NOXは、邪悪な魔女ヘキュバーによって支配されており、この地を救うのが主人公の使命となる。危機にひんした世界を救うというのは、RPGでは最もオーソドックスな設定だが、面白いことに主人公はフロリダに住むごく普通のアメリカ人青年。ある日突然、異世界に飛ばされ、冒険が始まるのだ。いささか唐突なストーリーだが、主人公が現代人ということで、プレイヤーにとっては、感情移入しやすい設定かもしれない。

さて、いざNOXの地へ降り立つと、そこで待ち受けているのは軽快なテンポの冒険活劇だ。NOXは、キャラクターの移動や攻撃のスピードが非常に速い。これだけスピーディーな展開のゲームは、ATARI GAMES社の名作「GAUNTLET」を彷彿させる。

もちろん、GAUNTLETを引き合いに出したのは、そのスピード感覚を表現するためで、システム的には、より多彩なアクション性を持っている。後に詳しく述べるが、NOXでは三つの職業が用意されており、それぞれ特殊な能力を身に付けることができる。これに加え、武器には接近戦用の剣のほか、間接攻撃用の弓などもある。そのため、戦い方にバリエーションがあり、戦闘の単調さを感じさせないのだ。また、随所にちりばめられたトラップやさまざまな仕掛けが、アクセントとなりゲームをますます面白くしている。

二つの画面でNOXの視界処理を確認してほしい。上は建物の外にいる状態で、下は建物内部へ一歩足を踏み入れた瞬間である。NOXでは、建物の[illegible]中は[illegible]くなる。このおかげで戦闘の緊迫感が増すのだ

グラフィックのクオリティーの高さと、ユニークな視界の処理も見逃せない。NOXは、クオータービューよりも若干上から見下ろした画面となっているため、全体の見通しが良い。そして、特筆すべきはTrue Sightと呼ばれる視界システムだろう。プレイヤーから見て物陰になっている部分は暗くなっており、建物の内部はもちろん、開きつつあるドアの向こう側も見えない。ドアが開くに従って徐々に見えてくるのだ。このシステムはDIABLOでも採用されていたが、NOXではさらに明暗の区別がはっきりしており、"闇に潜む恐怖"を強く演出している。

グラフィックに関しては「バルダーズ・ゲート」に匹敵する美しさで、アクションRPGとしては申し分のない出来栄えといえるだろう。

[illegible]止画像ではお伝えできないのが残念だが、NOXの戦闘はスピード感あふれるものだ。[illegible]ABLOやレブナントよりも[illegible]で物語は進む

Information

発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：8,800円
発売時期	：2000年3月16日

© [illegible] Electronic Arts. Westwood Studios is a trademark or registered trademark of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Westwood Studios is an Electronic Arts(tm) company.

主人公の職業は3種類 シングルプレイは 各職業ごとにシナリオを用意

NOXには、ウォリアー(Warrior)、コンジュラー(Conjurer)、ウィザード(Wizard)という三つの職業がある。それぞれの職業は、まず、Health(HP)やMagic(MP)、Strength、Speedといったステータスの点で異なる。接近戦の達人であるウォリアーは、StrengthやSpeedが高く、魔術の使い手であるウィザードは、Magicが高い代わりにそのほかのステータスは低いといった具合だ。召喚を得意とするコンジュラーは、その中間に位置し、接近戦と魔法の両方に対応する職業である。

また、ステータスの違いに加え、各職業ごとに独自の能力が用意されている。ウォリアーは五つの技、ウィザードはトラップ作成能力、そして、コンジュラーはモンスターをチャームしたり、さまざまなクリーチャーを呼び出す召喚呪文である。

これらの能力は単体でも使えるが、組み合わせることでいろいろな戦術が可能となる。プレイヤーが戦術を創意工夫する楽しみもあるのだ。

ウォリアーを例に説明してみよう。ウォリアーの技の一つに、Berserker Chargeがある。これは、敵へ体当たりすることで、多大なダメージを与える技だ(ちなみに、技は一度使用すると、一定時間経過しなければ再度使えない)。これと、Harpoonという、てぐすのようなものを前方に放ち、敵を自分の目の前へ手繰り寄せる技との組み合わせが考えられる。逃げ回る敵をHarpoonで引き寄せ、Berserker Chargeを使うことで、強力なコンボ攻撃となるのだ。

NOXのシングルプレイでは、3種類の職業ごとに、異なる内容のシナリオが用意されている。それぞれの能力をフルに活用できるように、職業別にシナリオがデザインされているため、一つを終えても、ほかの職業を選択することで、まったく別の内容のゲームをプレイできるようになっている。なお、各シナリオは10章程度の構成で、主人公のレベルは10がマックスとなっている。若干短く感じられるかもしれないが、その分内容は凝縮されており秀逸だ。

DIABLOとは異なる方向へ 発展したマルチプレイ

NOXには、マルチプレイの環境として、LANとWestwood Onlineを利用する方法が用意されている。インターネットでプレイする場合は、現在のところ、Westwood Onlineを介するしかなさそうだ。プレイ人数は2〜32人となっているが、実際どれだけの人数で快適にプレイできるかは、今回は検証できていない。ただ、NOXにはデータ転送量の設定や、待ち時間の補正など、かなり細かなネットワークオプションが用意されているので、快適なプレイが期待できるだろう。

さて、マルチプレイの内容だが、シングルプレイとは趣が異なり、プレイヤー同士が互いに競い合う対戦ゲームとなっている。そのためキャラクターは最初からレベル10で、すべての能力(技や呪文)が使える状態でゲームが始まる。つまり、DIABLOをはじめとするマルチプレイRPGが持つキャラクター成長要素は存在しないのだ。それよりも「QUAKE」に代表されるアクションゲームの対戦に近い。RPGファンには残念かもしれないが、アクションゲームとして割り切って遊べば結構面白いことを付記しておきたい。

ゲームのタイプはArena(デスマッチ)や、Capture The Flag(旗取り)など5種類あり、チーム対戦にも対応。マップは対戦専用にデザインされたもので、回復ポーションや武器、防具がバランス良く配置されている。Fire Ballが撃てるつえなどを手に入れて戦えば、QUAKEの対戦気分が味わえる。シングルプレイだけでも遊ぶ価値はじゅうぶんあるが、マルチプレイにもぜひ挑戦してみてほしい。

選べる職業は三つで、初期ステータスなどは変更できない。キャラクターの服や髪の色などは自由に変更することができる

NOXの対戦プレイは、2D版QUAKEという感じだ。画面は、3連Fireballのつえを持ったウィザードと、クリーチャーを召喚しクロスボウで応戦するコンジュラー

NOXのストーリー

主人公ジャックは、平均的なアメリカ人。フロリダの片田舎にあるトレーラーパークで平凡な生活を営んでいる。彼はプロレスのテレビ中継が大好きで、ガールフレンドの気を引くために、レスラーのまねをしてジュースのアルミ缶を額でつぶすような活発な少年だ。ところが、ある日突然、彼は次元の穴に投げ込まれてしまう。そして、たどり着いた先が、邪悪な魔女ヘキュバーによって支配されたNOXの世界だったのだ……。

個性的な三つの職業を詳細に解説

NOXでプレイヤーが選択できる職業は全部で三つ。少ないと感じるかもしれないが、その代わりどれもユニークな職業に仕上がっている。ここでは、ウォリアー、コンジュラー、ウィザードの特殊能力(技や呪文)を紹介することで、NOXの魅力をお伝えしたい。

五つの技を使うことができる接近戦の達人

ウォリアー (Warrior)

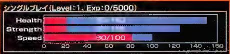
装備

[illegible]
SwordやMaceといった片手用武器と、Battle AxeやGreat Swordなどの両手用武器が使える。

[illegible]
ShurikenとChackrumの2種類が用意されている。

[illegible]
Cloth、Leatherに加え、Chain、Plateの防具を装備可能。また、Round ShieldやKite Shieldなどの盾も使用できる。

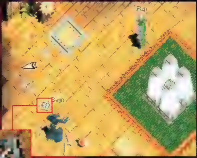
ゲーム開始時のステータス

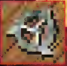


※マルチプレイ時は各ステータスがMAXの状態でスタートする
初期値 MAX値

ウォリアーの技一覧

名称	効果
Berserker Charge	通常の数倍の速さで自ら猛突進し、ぶつかった敵に大ダメージを与える。その代わり、壁などにぶつかった場合は自分が数秒間動けなくなる
Eye of The Wolf	透明になっている者を見破る
Harpoon	てぐすのようなものを放ち、前方にいる敵を自分の目の前へたぐり寄せる。Berserker Chargeとの連携に最適
Tread Lightly	忍び足で歩く。トラップのいくつかを、これでかわすことができる
War Cry	短時間だが、呪文の使用を不可能にする雄たけび。詠唱中の呪文をキャンセルさせる効果もある。また、敵によっては一定時間まひさせることも可能





壁などに当たると反射するChackrum。ブーメランのように最後には手元に戻ってくる。威力も強く、[illegible]で使うと効果的だ

頑丈な体(HP)に加え、圧倒的なパワーとスピードを持つウォリアーに接近戦でかなう者はいない。HPの少ないウィザードなどは、複数の敵に囲まれただけであっという間に死んでしまうが、ウォリアーならば群がる敵を力押しでけ散らすことができる。

接近戦に強いため、距離を置いた戦闘は苦手に見えるが、特殊能力である"技"と、間接攻撃用の武器を使いこなすことでじゅうぶんカバーできる。補足しておくと、ウォリアーには、Shuriken(手裏剣)と、Chackrum(チャクラム)という2種の間接攻撃用の武器がある。Shurikenはあたかもマシンガンのように連射可能で使い勝手が良い。一方のChackrumは障害物に当たると跳ね返るため、攻撃範囲を広げることができる。

防御面でもウォリアーには特典がある。ShieldまたはGreat Swordを装備すると、正面から飛んできた手裏剣や呪文をブロックすることができるのだ。ただし、判定がシビアで、意図してブロックするには練習が必要である。

強力なクリーチャーを召喚できるバランスの良い職業

コンジュラー (Conjurer)

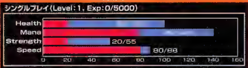
装備

[illegible]
両手持ちのWooden Staffのみ使える。

[illegible]
Bow、Crossbowに加え、チャージ式のFireball Staffが使用可能。

[illegible]
ClothとLeatherの防具を利用できる。コンジュラー専用のHelmも用意されている。

ゲーム開始時のステータス



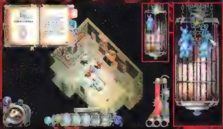
※マルチプレイ時は各ステータスがMAXの状態(Speedのみ−3ポイント)でスタートする
初期値 MAX値

コンジュラーの呪文一覧

名称	効果
Blink	異なる場所へランダムにテレポート
Burn	炎でダメージを与える。炎は地面にしばらく残る
Charm Creature	クリーチャーを魅了する
Counterspell	タイミングよく唱えることで、呪文のいくつかを反射できる
Cure Poison	解毒する
Fist of Vengeance	巨大なこぶしが空から落ちてきて、大ダメージを与える
Force of Nature	強力な緑の玉を放つ。障害物に当たると反射する
Greater Heal	HP回復(大)
Infravision	透明になった敵を見破る
Inversion	呪文の詠唱を妨害する
Lesser Heal	HP回復(小)
Light	術者の周囲を明るくする
Meteor	空からいん石を降らせ、周囲にダメージを与える
Moonglow	マウスカーソルの先端にLightの効果が現れる
Pixie Swarm	自動追尾するピクシーを放ち、ダメージを与える
Poison	毒によって一定時間ごとにダメージを与える
Protect From Electricity	電撃に対する耐性を強化
Protect From Fire	炎に対する耐性を強化
Protect From Poison	毒に対する耐性を強化
Slow	一定時間、敵の動きを遅くする
Stun	数秒間、対象を麻痺させる
Tag	対象に印を付け、マップ上に表示させる
Toxic Cloud	毒ガスを発生させ、触れた者にダメージを与える
Vampirism	武器でダメージを与えるとき、対象のHPも同時に吸い取る

召喚クリーチャー一覧

Bat
Bear (Black)
Bear (Grizzly)
Beholder
Carnivorous Plant
Cave Spider
Cave Spider (Small)
Ember Demon
Gargoyle
Ghost
Giant Leech
Imp
Mechanical Flyer
Mechanical Golem
Mimic
Ogre
Ogre Lord
Ogress
Scorpion
Shade
Skeleton
Skeleton Lord
Spider
Spider (Small)
Spider (Spitting)
Stone Golem
Troll
Urchin
Wasp
Will O' Wisp
Wolf
Wolf (Black)
Wolf (white)
Zombie
Zombie (Vile)



召喚術師であるコンジュラーは、呪文と武器の両方を使いこなすバランスの良い職業だ。コンジュラーには、特殊能力として、全部で24種類の呪文と、35種類に及ぶクリーチャーが用意されている。呪文は、HPを大幅に回復するGreater Healや、敵をまひさせるStun、即死級のダメージを与えるForce of Natureなどが用意されている。

クリーチャーには、Small、Medium、Largeの三つのサイズがあり、サイズによって召喚できる数が違ってくる。一般的にSmallのクリーチャーは打たれ弱く、Largeのクリーチャーはタフだ。しかしながら、MediumやSmallのクリーチャーの中には、呪文や投石などの特殊な攻撃方法を持つものも存在する。クリーチャーの特性をきちんと把握し、使いこなすことで戦術の幅が大きく広がるだろう。

また、コンジュラーは、敵を見つけると自ら接近して爆発する凶暴なクリーチャー"ボンバー"を作り出すことができる。このボンバーは、24種類の呪文の中から任意に選択した、三つの呪文の効果を持ち、爆発時に再現させることが可能だ。つまり、プレイヤーのアイデア次第で、さまざまな効果を持つボンバーを作り出せるようになっている。ちなみに、ボンバーはほかのクリーチャーと一緒に攻撃させることができる。

多彩な呪文とトラップを操る魔法使い

ウィザード（Wizard）

[illegible]

[illegible]
両手持ちのWooden Staffのみ。

[illegible]
Triple Fireball Staffなど、さまざまなつえが使用可能。

[illegible]
Clothの防具と、Wizard Robe、Wizard Helmといった[illegible]のみ装備できる。

ゲーム開始時のステータス

シングルプレイ（Level：1、Exp：0/5000）

※マルチプレイ時は各ステータスがMAXの状態でスタートする
初期値　MAX値

接近戦に弱いが、強力な呪文を使うことができる。全部で52種類に及ぶ呪文とトラップ作成能力を持っており、攻撃力の高い職業だ。

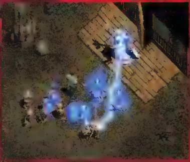
呪文には3タイプの攻撃パターンが用意されている。一つは向いている方向のみに攻撃できる呪文で、Fireballがその代表だ。二つ目は、LightningやMissiles of Magicといった、敵を自動的に追いかける呪文で、こちらは使い勝手がすこぶる良い。残る一つは、Ring of Fireなど、術者の周りにいる全モンスターへダメージを与えるタイプで、複数の敵を相手にしている場合に有効だ。

こうした攻撃に加え、HPを回復するLesser Heal、ダメージを軽減するForce Field、敵の動きを遅くさせるSlowなど、補助的な呪文も使うことができる。また、7種類ものテレポート用呪文を利用できる点も特筆に値する。素早く唱えられるが、ランダムに異なる場所へテレポートするBlinkは、緊急用。普段は、場所の指定に時間がかかるが、好きな所へ移動できるTeleport to Markerを使うと良い。Invisibility（透明）の呪文と組み合わせれば、まさに神出鬼没の存在となるだろう。

ウィザードの作成できるトラップは、コンジュラーのボンバーと同じく最大3種類の呪文の効果を持たせることができ、作成者以外が上に乗ると作動する。ほかのプレイヤーからは近寄らないと見えないため、マルチプレイでも絶大な効果を発揮するだろう。

ウィザードの呪文一覧

名称	効果
Anchor	一定時間、敵のテレポートを封じる
Blink	ランダムで異なる場所へテレポート
Burn	炎でダメージを与える。炎は地面にしばらく残る
Channel Life	HPをManaに変換
Confuse	一定時間敵を混乱させる
Counterspell	タイミングよく唱えることで、呪文のいくつかを反射する
Death Ray	即死級のダメージを与える光線を前方に放つ
Detonate Seen Traps	視界内にある自分のトラップを作動させる
Dispel Undead	周囲のUndeadを一撃で倒す
Drain Mana	周囲の敵からManaを吸い取る
Earthquake	地震を起こしダメージを与える
Energy Bolt	強力な電撃で複数の敵へダメージを与える
Fear	一定時間、敵の呪文を封じる
Fireball	炎の玉を前方に放ちダメージを与える
Force Field	ダメージを大幅に軽減するシールド
Fumble	対象が装備している武器を地面にたたき落とす
Haste	一定時間移動速度が上昇する
Inversion	敵の呪文詠唱を妨害する
Invisibility	透明になる。攻撃を行うか、一定時間経過すると姿が現れる
Invulnerability	一定時間無敵になる
Lesser Heal	HP回復(小)
Light	術者の周囲を明るくする
Lightning	周囲の敵に電撃を飛ばす
Lock	扉を一定時間ロックする
Mark Location(1～4)	テレポート用に任意の場所に印(1～4)を付け記録する
Missiles of Magic	自動追尾式の魔法の矢を放つ
Moonglow	マウスカーソルの先端にLightの効果が現れる
Obliteration	術者を中心に光の輪が広がり、触れた者に大ダメージ
Protect From Electricity	電撃に対する耐性を強化
Protect From Fire	炎に対する耐性を強化
Protect From Poison	毒に対する耐性を強化
Pull	周囲にいる物や生物を引っ張る
Push	周囲にいる物や生物を押す
Reflective Shield	呪文を反射する盾を作り出す
Ring of Fire	術者を中心に炎の輪が広がり、触れた者にダメージを与える
Run	敵を一定時間走り続けさせる
Shock	触れた者にダメージを与えるシールドを出す
Slow	一定時間、敵の動きを遅くする
Swap Location	対象と自分の場所を入れ替える
Tag	対象に印を付け、マップ上に表示させる
Telekinesis	離れた位置からスイッチなどを動かすことができる
Teleport to Marker(1～4)	印(1～4)が付けられた場所へテレポート
Teleport to Target	視界内の指定した場所へテレポート
Trigger Trap	最も近くに設置したトラップを作動させる
Wall	魔法の壁を作り出し、敵の移動を遮る



[illegible]Triple[illegible]Staff[illegible]などの[illegible]

中央にある三つの十字型の物体がトラップだ。ウィザード自身が呪文[illegible]作動させることもできる

完成度の高いゲームシステムを徹底チェック

ここでは、操作性やシステムについて、メイン画面を中心に詳しく解説していく。実際にプレイする時の参考にしてほしい。

NOXのメイン画面解説

ペーパードール

キャラクターの外観がグラフィックで表示される。装備の着脱はこのウインドウでも可能。左下の丸いボタンを押せば、キャラクターのステータスの数値とグラフが表示できる。右下のアイコンは、サブウェポンのスロットだ。

技や呪文のショートカット

技や呪文は、通常こちらのショートカットに登録して使う。後ほど説明するが、呪文は最大25個まで登録できる。左側のブックのアイコンを押すと、スペルブックまたは技のブックを開くことができる。

回復アイテム

所持しているアイテムの中で、回復効果の最も高いものが自動登録される。スロットは三つ並んでいるが、左から順に、解毒、HP、Manaに対応している。

インベントリー

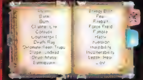
所持しているアイテムがアイコン形式で表示される。詳しい情報が知りたい場合は、左側の虫眼鏡のボタンを押してから、アイテムを選べばよい。装備の着脱はマウスクリックで行うことができ、装備すると赤い枠で強調される。なお、回復アイテムや矢などは自動的にまとめられる。

HPとMana

赤いバーがHP、右の青いバーがManaの量を示している。バーの残量に気を付けながらプレイしよう。

武器の情報

現在装備している武器が表示される。間接用の武器の場合、残弾数がバーと数字で示される。ちなみに、左上の青いボタンを押すと、ペーパードールとインベントリーを開くことができる。



[illegible]スペルブックは「ULTIMA ONLINE」[illegible]と似た使い勝手だ。消費するMana[illegible]や効果などの詳細な説明も表示[illegible]うになっている

シングルプレイでは、重量制限と武器や防具の耐久度に注意しよう

武器や防具は、それぞれ耐久度を持ち、修理せずに使い続けると壊れてしまう。マルチプレイでは気にする必要はないが、シングルプレイではまめに修理しておきたい。NOXではアイテムを売買する店員ならだれでも修理できるので、手間はさほどかからないだろう。もちろん無料ではなく、アイテムの価値と、消耗度によって費用は変わってくる。また、各アイテムには重量があり、キャラクターのステータスによって持ち運べる量が決まっている。

[illegible]耐久度の低下を意味[illegible]

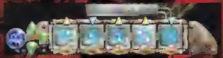
武器によって攻撃速度やダメージが異なる

NOXではマルチプレイ用のものを含め、19種の武器が用意されている(品質や付属効果の違いは除く)。武器は種類によって攻撃速度とダメージが違う。例えば、攻撃スピードは遅いがダメージの大きなGreat SwordやBattle Axeは、空振りすると次の攻撃までに時間がかかる。そのため、素早い敵が現れた場合は、攻撃スピードの速い片手用の武器(SwordやMace)を使った方が得策だ。

威力のある[illegible]スタミナ[illegible]しい[illegible]できない。武器の情報アイコンに、その様子がグラフ表示される(上[illegible]時、下が[illegible])

技や呪文は威力によりチャージ時間が異なる

呪文を使用するには、一定のMana量に加え、チャージの時間が必要となる。チャージに要する時間は、それぞれの呪文ごとに異なり、強力な呪文ほど長くなる。つまり、強力な呪文は連射できないわけだ。ウォリアーの技も同じようになっており、技ごとにチャージ時間が違う。



必要な操作はすべてショートカットキーで対応できる

NOXの基本操作は、マウスの右クリックで移動、左クリックでアクション(アイテムを拾ったり、武器を振る)となっており、ULTIMA ONLINEに近い。ただし、アクション性の高いゲームなので、ポーションや魔法、技などの特殊能力の使用にはショートカットが用意されている。デフォルトのショートカットキーの配置は秀逸で、うまく1ヵ所にまとめられておりカスタマイズする必要がない。

[illegible]

呪文の登録方法[illegible]からドラ[illegible]だ。ウ[illegible]ャップや、コンジ[illegible]ポン[illegible]は、画面の[illegible]のスロットが用意されている。

アクションゲームに特化したマルチプレイを詳細に解説

NOXのマルチプレイは、アクションRPGのRPG部分を切り捨てた完全なアクションゲームとなっている。プレイヤー同士の対戦に焦点が絞り込まれており、QUAKEに近いプレイ感覚を楽しむことができる。

マルチプレイのマップには、始めからアイテムが配置されている。これらのアイテムや特殊能力を使った戦術を駆使することが勝利のかぎとなる

ゲームのタイプは5種類 本格的なチーム戦も用意されている

マルチプレイ用のマップは10種以上用意されている。その大半が16人まで参加可能で、大人数プレイが想定されたものだ。個々のプレイヤーが互いに殺し合うだけでなく、チーム形式での対戦もサポートしている。チーム戦の場合は、パーティー構成（チームメートの職業）の検討や、特殊能力の連携などが必要となってくるだろう。ほかのアクションゲームの対戦と同様、クランなどが結成される可能性が高い。

マルチプレイのゲームタイプ

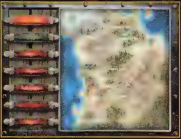
Arena
いわゆるデスマッチ。マルチプレイでは最もスタンダードなタイプだ。敵プレイヤーを殺すと得点が入り、設定した得点に到達したプレイヤー（チーム）が勝者となる。ちなみに、NOXでは“Kill数”といわず、“Lesson”（教訓）と呼ぶ。

Capture the Flag
旗を奪い合うゲーム。二つのチームに分かれて対戦する。

Elimination
Arenaと似ているが、唯一違うのが、最後まで生き残っていたプレイヤーが勝者となる点。規定の回数死亡したプレイヤーはゲームから除外され、観戦モードとなる。

King of the Realm
Crown（王冠）という特殊アイテムを拾ったプレイヤーあるいはチームのみ、相手を殺すと得点が入る。勝利するためには、敵からCrownを奪うことが必要で、これをめぐる攻防が繰り広げられる。

Flag Ball
Capture the Flagを発展させたゲーム。ボールの役目を果たすオーブをお互いの旗へ当てると得点が入る。オーブは攻撃するのと同じ感覚で投げることができ、チームメイトにパスするといった連携プレイが可能となっている。



マルチプレイを選択すると表示される[illegible]。Host Gameのボタンで自らホストになれるほか、Listボタンを使って、参加者を募っているゲームに入ることができる

[illegible]

マルチプレイを盛り上げる仕掛けが満載

NOXのマルチプレイ用のマップは、ダンジョン、フィールド、建物などがミックスされたタイプが多い。クォータービューの画面からは単純なマップを想像しがちだが、実際には、エレベーターや階段などでつながった異なる階層が用意されており、複雑な構造となっている。これらのマップには、アイテムやトラップなど、多彩なフィーチャーがあり、対戦をより面白くしている。仕掛けを知れば、本格的な対戦アクションゲームに仕上がっていることが分かるはずだ。

回復アイテムと装備

マップ上には、ポーションをはじめ武器や防具が多数配置されている。マルチプレイにしか登場しない強力な武器もあるので、勝つためには出現する場所を覚えることが必須といえる。ただし、回復アイテムは三つまでしかストックできない。

ダメージを受ける炎や溶岩

たき火や、炎、溶岩などの上に乗ると大きなダメージを受けてしまう。マップにもよるが、溶岩地帯はジャンプをうまく活用するといった、シビアな操作が要求されるだろう。

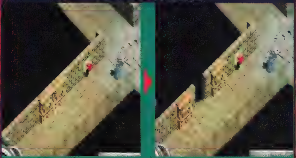
爆発するたる

マップ上には、多数のたるが配置されている。中にアイテムが入っているものと、爆発するものの2種類がある。後者のたるは、隣接しているものと連鎖して爆発するため、より大きなダメージを受けてしまうので注意したい。

マナを回復する石

コンジュラーやウィザードは、Manaなしに戦うことはできない。NOXでは、Mana回復用に、ポーションと、触れると回復する特殊な石が用意されている。この石はダンジョン内に点在しており、戦略上重要な拠点となるだろう。ただ、石を使って回復できるManaは微量なので、常に触れていれば無敵というわけではない。

トラップと隠し部屋



マップには、始めから設置されているトラップが存在する。うまく使えば敵を簡単に殺すことができるだろう。また、スイッチを押すと入れる隠し部屋も多数用意されており、中には強力なアイテムが置かれている場合もある。

スピードと迫力を感じる
本格派大型バイクレーシング

SUPER BIKE 2000 日本語版

大型バイクの魅力が詰まった
新作レーシングゲーム
その実力を緊急プレビュー

実在のマシンやライダーが登場するバイクのレーシングゲームは、今までにも数多くあった。しかし、この「SUPER BIKE 2000」は、その再現度が半端でない。バイクのカラーリングやウェアはもちろんのこと、ステッカーからワッペンまで、正確に再現しているのだ。1999年シーズンの最新データを投入した、このバイクレーシングゲームの魅力を一足先に紹介しよう。

文／杉山淳一

忠実に再現されたスーパーバイク世界選手権の魅力

総排気量750cc以上という、バイクレースの最高峰とも言うべきカテゴリーで争われるのが、スーパーバイク世界選手権だ。「SUPERBIKE CHAMPIONSHIP」の続編となる「SUPER BIKE 2000 日本語版」（以下、SB2000）は、1999年シーズンの最新データに基づいて作られている。ゲーム中に流れる実況の音声は、TV中継などで活躍しているレースコメンテーター、みし奈昌俊氏だ。登場するマシンやライダーはすべて実名で、日本でもおなじみのものばかりである。

レースの雰囲気を盛り上げようという細かなこだわりは、ゲーム中の各所に見ることができる。例えば、チャンピオンシップモードでは実際のスケジュールどおりに、自由走行→予選1回目→自由走行……とクリアしていくのだが、本選が近づくほどスタンドの観客が増えていく。これに初めて気が付いた時は、思わず手をたたいてしまった。レースへの緊張感が高まっていく、心憎い仕掛けだと思う。

スターティンググリッド紹介は、本物のテレビ中継よりかっこいい。みし奈昌俊氏のナレーションが雰囲気を盛り上げる。レースクイー[illegible]いないのは[illegible]しいが、戦いの緊張感が高まってくる瞬間だ

レースゲームではコントローラーから手が離せないので、マルチプレイでのコミュニケーションが難しい。しかし、SB2000では、ライダーの挙動で意思表示をすることができる。リアビューで後ろを表示させるときはライダーが上体をそらして顔を後ろに向けるし、ジェスチャーボタンを押すと左の拳を突き上げるポーズを見せる。メインスタンド前では観客へのガッツポーズに見えるし、ライバルと競っている場合はアンフェアな相手への怒りの表現にも使える。

サーキットの臨場感を高める素晴らしいグラフィックとサウンド

精密に再現された背景は、バイクのスピードが増せば増すほどスムーズに流れ、プレイヤーの視線を進行方向の先へと誘う。次のカーブの様子も予測しやすく、もっと前へ行きたいと感じさせられてしまう。画面をキャプチャーして確認してみても、わざと景色をぼかすようなずるいエフェクトは使われていない。また、EAXとA3Dに対応した3Dサウンドは、ライバルを抜き去る時の音の流れがちゃんと再現されており、背後からライバルが迫っていることも分かる。

プレイヤーの視点は全部で8種類あり、ライダー視点では、フロントパネルのメーターがちゃんと動くのを確認できた。ただし、画面は目の位置を支点にしてバイクが振り子のように揺れるので、少々違和感がある。本来バイクは、腰またはエンジンが支点であり、頭は作用点とな

走行中は、腕を上げたり、後ろを振り返ったりというジェスチャーができる。マルチプレイ時の意思表示として有効だが、雨天の場合は転びやすくなるので、よそ見は控えめにしよう

Information

発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：7,800円
発売時期	：2000年[illegible]

© 2000 Electronic Arts. All rights reserved.

バイクもライダーも、ディテールにこだわって描写されている。ライダースーツのワッペン、バイクのマフラー、エアダクト、チェーンに注目。ライバルが接近すればはっきり見えるところだけに、しっかり再現されている

ライダー視点では、動くメーターも表示される。最もリアリティーのある視点ではあるが、バイクが振り子のように左右に揺れるので、慣れないと酔ってしまいそうだ

るのが正しいので、視線の方向を変えるなどしてうまく表現してほしかったところだ。しかし、ライダー視点に切り替えることで、ハンドルを手前に引きつけて、縁石に顔を近づけるようにバイクを倒したり、コントロールの限界でバイクを投げ出すように腰を落としたりする感覚が楽しめる。コーナリングが決まったと思ったら、すぐにポーズをかけてリプレイでチェックしよう。リプレイはセーブして何度でも再生できるので、テクニックを磨きたいときの資料として使うこともできる。

大型バイクを力ずくでねじ伏せる その操作感がたまらない

SB2000をプレイしていると、バイクは車体を倒して曲がるものだということを、あらためて実感させられる。車のゲームであればハンドルを小刻みに切ることで進路を少しずつ変更できるが、バイクは車体を倒す角度でコーナリングを制御する。キーボードでは微妙なマシンの制御が難しいので、よりバイクらしい操作感を楽しむためにはジョイスティックが必須だ。

このゲームの気が利いている点は、操作に対する反応に一瞬の遅れを持たせることで、大型バイク特有の"操舵と挙動のずれ"を再現していることだ。例えば、S字コーナーに差し掛かった場合、一つ目のクリッピングポイントをクリアする手前で素早く逆向きにバイクを倒してやらないと、次のクリッピングポイントに到達できない。小型バイクであれば小刻みにできる切り返しが、大型バイクではその車重のために難しくなっている。もちろん、大型バイクならではの力強い加速も楽しめるが、このゲームの魅力はコーナリングだ。じゃじゃ馬をねじ伏せる喜びを、存分に楽しむことができるだろう。

さらなる熟成を期待したい フォースフィードバックの問題点

欲を言えば、フォースフィードバックの機能に関しても工夫が欲しかったところだ。全開で加速してく時のジョイスティックの操作感はもっと重くていい。直線ではバイクがもっとも安定しているので、ライダーが多少揺らしたところで車体はびくともしないはずである。また、低速時にはすっと車体が軽くなってから切り込んでいく感触を味わいたかったところだ。

ほかにも、ブレーキアシストなどの、初心者向け調節機能を有効にしているときの力のかかり方に疑問を感じる。コーナー手前で自動的にギアを落として減速するのだが、なぜかジョイスティックはプレイヤーの手を向こう側へ引っ張ろうとする。慣性が働くので、実際のライダーは前へ飛ばされそうになるのだが、ジョイスティックをハンドルに見立てるなら、逆に作用するのが正解である。

いくつかの注文をつけてしまったが、それも、このゲームの完成度が高過ぎるからこそである。バイクの挙動の表現や、プレイヤーをその気にさせてくれるサーキットでのさまざまな演出は、どれも完ぺきな仕上がりである。テクニックをしっかり身に付ければより速く走ることが可能であり、マルチプレイでも"走り込んだものが勝ち"となる、正統派のレーシングであると言って良いだろう。ライバルが感動するほどの美しいコーナーリングで勝利し、ガッツポーズを見せ付けてやろう。

ライダーの腰の位置に注目。コーナーの角度によって、バイクを倒す際の挙動が変わっていくことが分かる。リーンの制御はできないが、スーパーバイクレースでは基本的にリーンインしか使わないので問題ない

晴天時は、壁やライバルに接触しても転倒することが少ないので、初心者も安心。ただし、雨天時は別だ。ちょっとした急動作が事故につながる。雨のサーキットには魔物がすんでいるのだ

スーパーバイク選手権に参戦するバイクメーカー

日本のメーカーの台頭が著しいバイクレースの世界。もちろん、このスーパーバイクのカテゴリーも例外ではない。KAWASAKI／SUZUKI／HONDA／YAMAHA／APRILIA／DUCATIが参戦し、日本対イタリアという構図も見られる。もっとも、APRILIAは市販車で日本製のエンジンを搭載するなどの提携関係にあり、日本車勢同士もエンジニアリングに関しては拮抗しているため、レースファンはバイクメーカーよりもライダーのテクニックの方に関心を寄せている。1999年シーズンは藤原克昭(SUZUKI)が加わり、連続参戦中の芳賀紀行(YAMAHA)、柳川明(KAWASAKI)と、3人の日本人ライダーが参戦していることも話題になった。

KAWASAKI

SUZUKI

HONDA

YAMAHA

APRILIA

DUCATI

レブナント

主人公ロークを待ち受ける主要なボスの倒し方を公開

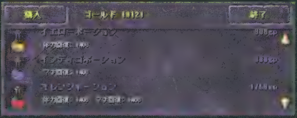
スムーズにゲームを進めるための三つのポイント

「レブナント」のシングルプレイを攻略していくに当たって、気を付けておきたい点が三つある。これらのポイントをしっかりと踏まえてプレイすれば、戦闘もかなり楽になることだろう。

Point1 回復アイテムは欠かさずに

レブナントでは、アイテムを数多くストックできるので、冒険で得たお金は、まず回復アイテムの補充に使おう。アクションゲームが多少苦手でも、回復アイテムさえふんだんに持っていれば、そう簡単に死ぬことはない。体力(HP)回復用とマナ回復用のアイテムを、それぞれ常に50個以上携行しておきたい。ゲーム序盤では、肉(HP50回復)や魚(マナ40回復)、後半ではイエローポーション(HP400回復)やインディゴポーション(マナ400回復)が最適だろう。

武器や防具は、ゲームの途中で宝箱などから手に入る。そのため、街で購入する必要はさほどない。また、古くなった防具はどんどん売却して、回復アイテムを買うお金に充てよう。なお、最も手に入りやすく、最終的に使う武器は"剣"である。効率を重視するなら、ほかの種類の武器は使わずに確実に剣のスキルを上げておきたい。

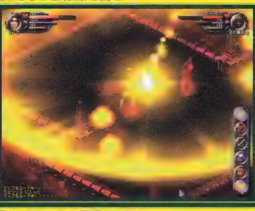


[illegible]

Point2 マナの消費を抑えながら雑魚を倒せ

順調に攻略を進めるためには、次々と襲い掛かってくる敵を、いかに倒していくかが重要となる。強力な魔法を使うのがいちばん簡単だが、乱用すると、マナ回復アイテムがいくらあっても足りなくなってしまう。そこでお勧めしたいのが、敵をまひさせるフィジカルパラライズと、スタミナ回復速度を向上させるスウィフトストライクの魔法を併用する戦い方だ。ゲーム中盤ぐらいまでは、こうした魔法すら必要ないのだが、後半では強力なコンボや魔法を使う敵が現われる。ちょっとしたミスによってかなりの体力を失ってしまうので、すぐに敵をまひさせ、コンボを活用して倒してしまおう。なお、ボスにはフィジカルパラライズは通用しないが、スウィフトストライクの方は有効なので、必ず使っておきたい。

ところで、ゲームを進めていく最中に、道に迷ってマップ上をさまよったり、街へ戻るために来た道を引き返したりすることがある。そんなときは、インビジブルの魔法を使えば、無駄な戦闘を避けることができるだろう。



終盤になると、強力な[illegible]
フィジカルパラライズの[illegible]
った方が結果的にマナの消費は節約できるのだ

Point3 確実に魔法を習得してスキルも鍛えておく

コンボやインタラクティブムーブに夢中になっていると、魔法の習得を忘れがちだ。しかし、有用な魔法は多いので、小まめに覚えておきたい。なお、新しい魔法の習得にはタリスマンの組み合わせを知る必要があり、これはダンジョンなどで手に入るスクロールに書かれている。取り忘れた人のために、本稿で紹介する魔法については、タリスマンの組み合わせも付記しておく。レベル8までのほかの魔法については、本誌1999年12月号を参照してほしい。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!

4体の強敵に有効な戦術を登場順に解説

オグロックの村 “バエズ”

アクイロン国王の娘、アンドレアを救うために地獄からよみがえった主人公ローク。彼女をさらった邪教集団“変革の使徒”のアジトへ向かうには、洞くつを抜けなくてはならない。洞くつへ向かうために、オグロックの村を訪れたローク。しかし、その村でロークは、村の中で最も強く勇敢な戦士“バエズ”との一騎打ちをすることになる。

攻略ポイント

オグロックの村での一騎打ちでは、武器をすべて取られてしまうため、素手でバエズに立ち向かわなくてはならない。たいていのプレイヤーは素手のスキルをあまり鍛えていないので、意外にてこずる場面である。バエズの動きは直線的で、かなり離れた距離から飛びげりで攻撃してくる。そのため、攻撃に対して横に回避することが非常に重要だ。また、ひとたびバエズにつかまれると、強烈なインタラクティブムーブを決められてしまうので、攻撃の際は弱攻撃を中心に使っていこう。

ここへ至るまでにランク2までの魔法が使えるはずだが、この中で特に有効なのは、ポイズンとフィストマスタリーだ。回復アイテムが底を突いてしまった場合は、ポイズンを使って逃げ回るだけでも、かなりの体力をバエズから奪える。拳と拳で戦う場面なので卑劣な方法だが、困ったときは試してみよう。

闘技場での一騎打ちは、序盤で最も苦戦する場面だろう。見事勝つと、オグロックの長から洞くつへ入る許可が得られる

洞くつ “ソリフュージ”

オグロックの長に認められたロークは、変革の使徒のアジトを目指し、洞くつへと足を踏み入れた。この洞くつは複雑で長く、最後には巨大なサソリの化け物“ソリフュージ”が行く手を阻んでいる。

攻略ポイント

ソリフュージ攻略のポイントは、途中で手に入る氷の矢をうまく使うということに尽きる。氷の矢は敵の動きを一時的に止める効果を持つため、矢を撃ち、コンボを決めるという動作を繰り返し行えばいい。接近戦用の武器と弓矢をスムーズに切り替えれば、容易に勝つことができるだろう。唯一の注意点は、ソリフュージはHPが減ると、多数のクモを呼び出すということだ。スタミナ切れに気を付けて、一気にとどめを刺そう。

氷の矢を使うための弓は、ソリフュージの部屋にある宝箱に入っている。素早く拾って装備し、敵の動きを封じてしまおう

変革の使徒のアジト “ジャガ”

変革の使徒の指導者“ヤゴロ”を追ってアジトへ侵入したが、彼はすでにここにはいなかった。邪教徒の幹部“ジャガ”を倒して先へ進まなければならない。この後、物語はクライマックスへ向かって加速し、失われたロークの過去がよみがえっていく。

攻略ポイント

邪教徒の幹部、ジャガは強力な魔法の使い手である。テレポートで移動しつつ、攻撃魔法を撃ってくる上に、多数のダークレブナントを召喚する。ダークレブナントもファイヤーボールを使えるため、放っておくと状況がどんどん悪化してしまう。フィジカルパラライズを使ってダークレブナントをまひさせ、コンボを使って速攻で倒すよう心掛けたい。ダークレブナントがいない状況ならば、ジャガがテレポートを使って逃げても、こちらもテレポートで追尾可能だ(ダークレブナントが近くにいると、そちらにテレポートしてしまう)。なお、ジャガはかなりのHPを持っているので、回復アイテムは多めに用意しておきたい。

ファイヤーボールなどの攻撃魔法を受けると、一瞬だが行動が遅れてしまう。ダークレブナントが多数召喚されたままの状態では、満足に戦うこともできなくなるので要注意

最終ステージ “ヤゴロ”

邪神クラクサスの力を得ようと企てるヤゴロは、いけにえとしてアンドレアを捧げようとしている。実は、過去に邪神クラクサスへのいけにえとなるのを拒み、自らの手で妻を殺したローク。アンドレアはその妻の化身なのだ。過去の世界の決着をつけるべく、最後の戦いが始まる。

攻略ポイント

最後の舞台となるのは、アンスラクと呼ばれる地獄である。ここには広大な迷宮が待ち受けており、奥へ進むには、色の付いたクリスタルを順に見つけなければならない。また、この迷宮には、究極の武器アングサールが眠っている。アングサールはヤゴロ戦で大いに役立つので、必ず入手しておこう。

ヤゴロは、攻撃力も体力も高い強敵だが、その動きは意外に遅い。基本的に、ヤゴロは体力が減るに従って、攻撃的になっていく。戦闘開始直後は、こちらが何もしなければ、ヤゴロは挑発してくるだけで襲ってもこないといった感じだ。魔法は主に4タイプを使用してくるが、ほとんどが回避可能である。よって、基本に忠実にスウィフトストライクの魔法を使いつつ、弱か中の攻撃を繰り返し、すきを作らないようにすればよい。そのほかのお勧めの魔法は、防御力を上げるオーラと、ステータスを大幅に上げるイモータルマイトだ。アングサールとこれらの魔法を併用すれば、必ずや勝利することができるだろう。

ヤゴロが高ランクの範囲魔法を用いる点に注意が必要だ。動き続けていれば、ほとんどを避けることができるので、決して立ち止まらないようにしたい。ヤゴロが魔法を唱え終えた後が、絶好の攻撃のチャンスだ

アングサールは三つのパーツに分けられ、迷宮に隠されている。すべて集めて組み合わせると、一つの剣となる

コンボやインタラクティブムーブといった豊富なアクションと、美麗なグラフィックで高い評価を得ている「レブナント」。今回は、ラスボスを含めて、全4体の強敵の攻略方法を紹介していく。アクションゲームとしての難易度はさほど高くないので、ここで紹介するポイントさえ押さえれば、確実に倒していけるはずだ。 文/下村隆善

Cinematix Studios is a trademark of Cinematix Studios, Inc. Copyright © 1999 Cinematix Studios. REVENANT is a trademark of Eidos Interactive, Inc. EIDOS, EIDOS INTERACTIVE and the EIDOS INTERACTIVE logo are all registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. Copyright © 1999 Eidos Interactive, Inc. All rights reserved.

INFANTRY

今月は、サイボーグを操作して戦うアクションゲーム「INFANTRY」を紹介する。200種類以上の武器や、戦車、ホバーボード、自転車などのさまざまな乗り物が用意されていて、多様な戦闘が繰り広げられる。シンプルな操作と奥の深いゲームシステムを兼ね備えたタイトルだ。

文／杉山淳一

武器と技能で個性を演出 最強の戦士を目指して戦え

装備できる武器は最大で8種類

太陽系を舞台に、各惑星の植民地同士が勢力争いを繰り広げる。現在ベータテストが行われている「INFANTRY」は、最終的には、このような壮大なスケールでプレイできるようになる予定だ。原稿執筆時点で遊べるのは戦闘場面のみで、戦場は月面だけだが、かなり遊べる仕上がりとなっている。

INFANTRYは、マルチプレイ専用の2Dアクションだ。プレイヤーは、1体のサイボーグとして戦場に送り込まれる。シンプルな操作と見やすい画面のおかげで、存分に戦闘へのめり込むことが可能だ。一つの戦場に150人以上が参加できるとあって、ピーク時は混戦になりそうなほど盛り上がっている。

インストール後、ユーザー登録を行ってサーバーに接続すると、ロビー画面が登場する。すぐにゲームを始めたいところだが、メニューバーにある“View”から“Keyboard Configuration”を選択して、操作キーを確認しておこう。

まず、覚えておきたいのは、カーソルキーでの移動方法とアイテムの取り方、攻撃方法、武器の変更方法である。カーソルキーでの移動は、ラジコンと同じ感覚だ。左右のキーで方向を変え、上が前進、下が後退となる。武器やアイテムを取るためには、アイテムに近づき、アイテム名が表示された時にスペースバーを押すとウインドウが表示されるので、拾う個数をマウスで選択する。この操作は、CTFモードで使われるのだが、CTF以外のモードでは、通過するだけでアイテムを取れる。

武器は、最大8種類を同時に装備することが可能だ。デフォルトでは、Ctrl、Tab、Shift+Tab、Ctrl+Shift、F5、F6、F7、F8の各キーに、武器の使用が割り当てられている。この武器設定の変更は、ゲーム中でもマウスで変更することができる。従って、Ctrlキーをメインの武器で使っているなら、ゲームプレイ中に弾薬が切れたとき、ほかの武器をCtrlキーに割り当ててもいい。

ゲームモードは3タイプ フットボールもできる!?

INFANTRYには3種類のモードがある。“GravBall”と“DeathMatch”、そして“CTF(Capture the Flag)”だ。

GravBallは、4チームに分かれて戦う、サッカーのようなスポーツゲームである。プレイヤーはホバーバイクに乗り、ボールをキープして自軍のゴールに運べば、ポイント獲得となる。武器を搭載しているサイボーグたちが、力ずくでボールを奪い合う過激なスポーツだが、ホバーバイクのスピード感が心地よいゲームだ。参加人数が少ないときは自動的に2チーム制となるので、常にチームプレイが可能になっている。ボールをキープする者とその護衛役、先回りしてパスを受ける役など、チャットで連携を取りながら戦いたい。

DeathMatchは、自分以外のすべてのプレイヤーが敵となるモード。フィールドに散らばったアイテムを拾って、武装を強化しながら戦う。マップは迷路のように入り組んでおり、画面右下にあるレーダーマップでは敵の位置が見えないため、うろうろしていて突然敵に出くわすことも多い。かなり緊張感のあるゲームだ。

CTFは、四つの陣営に分かれて、フィールド上の九つの旗を奪い合うゲームだ。一つの陣営が、すべて

IDとパスワードは、クライアントソフトに記憶されるので、ログイン作業は最初の一度だけで済む。右側にあるリストで戦場を選んで参戦。その際、最新バージョンのパッチが自動的にダウンロードされる

GravBallモードでは、敵を倒しながらボールを自分の陣地へ運び、タッチダウンする。邪魔な敵は、容赦なく破壊してもいい。ただし、ボールを持っている時に武器を使うと、ボールを手放してしまうので注意しよう。ホバーバイクは速く移動できるのだが、慣性が強めに働くので、操作に慣れる必要がある

DeathMatchモードでは、ひたすら敵を破壊し続ける。アイテムが落ちているエリアは決まっているので、ライバルよりも早く装備を整えて、戦闘に備えたい

Information

OS	Windows95／98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB
ビデオ	Direct3D対応ビデオカード
HD容量	25MB以上
サウンド	上記OSに対応したサウンドカード
モデム	28.8kbps以上
URL	http://www.infantryzone.com/

CTFモードは、自陣営の基地からスタートする。仲間たちが戦場から回収してきた武器が置いてあるので、まずは装備を整えよう。武器だけではなく、弾薬も持たないと射撃できない。焦って戦場に行くと、敵の攻撃の的になるだけだ。装備が整ったら、青い光の輪の部分に行けば、戦場に転送される

の旗を奪ったところでゲーム終了となるのだが、フィールドが広い上に参加者が多いので、なかなか決着がつかない。ちなみに、このモードが最も人気があり、サーバーではフィールドが異なるCTFとCTF2の二つの戦場が用意されている。

それぞれのゲームモードで同時参加できるプレイヤーは、150人以上となっている。もっと多くのプレイヤーが参加できそうだが、ラグなどを考慮すると、150人までが快適に遊べる限界ということなのだろう。日本からのアクセスでも、処理が重くなることはあまりない。PING値の小さい戦場を選べば快適に遊べるはずだ。アメリカのピークタイムは、日本時間だとお昼前後なので、テレホーダイの時間帯にサーバーが混雑することはまずない。また、テレホーダイの時間帯でもたいてい数十人はプレイしているので、退屈することはないと思う。表示される名前を見ると、日本からの参加者や台湾からの参加者も多く、ほぼ24時間遊び相手がいると考えてよさそうだ。

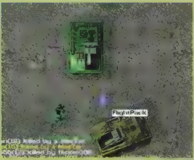
キャラクターの技能によってユニークな攻撃方法が可能に

INFANTRYのメインと言えるのは、CTFモードだろう。戦士に与えられる技能の種類が多く、登場する武器／アイテムが、けた外れに多いためだ。例えば、武器はレーザーガン、ピストル、ライフル、カービン銃、サブマシンガン、ショットガン、手りゅう弾、地雷、対戦車用ロケット砲、対人用ロケット砲、火炎放射機など200種類以上も存在する。同時参加人数上限の150人が、まったく違う武装で参加しても余裕があるほどだ。だからといって武器を抱え過ぎると、重量が増して動きが鈍くなってしまう。

このほかに、戦車、バギー、ジェットパック、ホバーボード、自転車、輸送船、救急車、ドリルマシンなどの乗り物に搭乗することも可能だ。ただし、だれでもこれらの武器や乗り物を、自在に扱えるわけではない。これらを使いこなすためには、特別な技能が必要とされるのだ。例えば、医薬品を使うためには医者の技能が要求され、バギーに乗るためにはドライバーの技能が必須となる。1台の戦車を有効に稼動させるためには、戦車専門の指揮官に加えて、ドライバーはもちろんのこと、射撃手、砲撃手、センサーとECMのスペシャリストがそろわなければならない。しかも、ミッションを遂行するためには、戦車に4人までの歩兵隊員を乗せておくことが望ましい。チームを組んで結束力を高め、それぞれの技能を身に付ける必要があるのだ。これらの部隊編制を組むために、チャットが有効なことは言うまでもない。

ジェットパックを着用して仲間を助けに行く。画面下にはチャットウインドウ、その右側が戦場の状況だ。ちなみに、名前の表示がグリーンで表示されるのは自分。黄色は味方。敵は赤で表示される。これは、すべてのゲームモードで共通している

技能は、Medic（医者）、Engineer（技師）、Demolition（爆破屋）、Driver（運転手）、Heavy Weapons Soldier（重装歩兵）、Commander（指揮官）、Spy（スパイ）など多岐にわたっており、さらにPsionic（超能力者）という技能もある。千里眼や炎攻撃、テレポートなどの技が使えるが、その反面、科学的なアイテムの扱いはうまくない上に、超能力を使った後はエネルギー回復に時間がかかってしまう。超能力者になるためには、チーム内での明確な戦略や目的が必要だと思われる。ちなみに、ある日筆者が参戦した戦場では、かなり統制されたチームに入ってしまい、勝手気ままに行動していたら、何度も基地に召還されてしまった。指揮官と超能力者が連携していたようだが、1兵卒としてはあまりうれしくない気分だ。そういう人間関係に気を使いたくないなら、GravBallで遊ぶといいだろう。目的がはっきりしているだけに、ゲーム展開もそう快で、チームメイトもすぐに増やせる。



戦場には、さまざまな乗り物が落ちている。激戦地帯で戦車を発見したが、ドライバーの技能が無いので搭乗できない。仕方ないので、中央のフライトパックを奪取して機動力を上げた

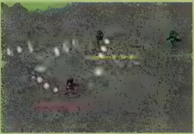
リリースノートによれば、今後はRPGの要素が追加され、戦闘に明け暮れるプレイヤーたちは知らず知らずのうちに、時代の大きな流れを作っていくことになるという。ベータテストは、それらの要素が投入されてからも続くので、今から参加しておけば、かなり長くただで遊べることになりそうだ。しかも、新しい要素が登場するたびに新鮮な気持ちになれる。

F3キーを押すか、または右下のレーダーマップをマウスでクリックすると、メイン画面に地図が表示される。敵に遭遇できないときは、この画面のまま移動しよう

INFANTRYにログインすれば、遊びながら一つのゲームが成長していく姿が見られるだろう。これは、ゲーム好きとっては貴重な体験に違いない。

ハマリ度ランキング
銀メダル

奥の深いゲームシステムがいい。現段階では、戦闘以外で未完成な部分もあるようだが、これから遊んでいくうちに完成度は高まってくるだろう。ベータテスト期間中に遊び倒したい。



ホバーボードを装備した敵との戦闘。機動力と火力の勝負だ。停止しにくい敵の動きを利用して、動線上に弾幕を張る

精鋭プレイヤー養成キャンプ

「UNREAL TOURNAMENT」「QUAKE Ⅲ ARENA」のリリースをきっかけに、新たに3Dシューティングを始めた読者もいることと思う。ここではこの2本のほかに、1撃必殺のシビアな戦いが魅力の「SOLDIER OF FORTUNE」、第2次世界大戦中にドイツ軍で使われていた武器が登場する「MORTYR」を加えた“Quad”(4×)攻略情報をお届けする。3Dシューティングを始めたばかりの新兵諸君は、ぜひ対戦時の参考にしてほしい。

文/i pooh(p.090〜091)、UMe_N(p.092〜093)、三須隆弘(p.094〜095)

UNREAL TOURNAMENT

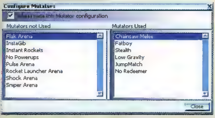
Information

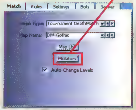
発売元	ソースネクスト株式会社
問い合わせ先	ソースネクスト・インフォメーションセンター 03-5350-4844
発売時期	発売中
価格	オープンプライス

特別ルールを設定して いつもとは違った対戦を楽しもう

「UNREAL TOURNAMENT」はマルチプレイ用に六つのゲームモードが用意されているため、好きなルールで対戦が楽しめるようになっているが、Mutators(以下、特別ルール)を使えば対戦ルールをさらに細かく設定できる。特別ルールはマルチプレイとPractice Sessionのみで設定可能となっており、Tornamentモード(シングルプレイ)では登場しなかった新しい武器(Chainsaw)を使えるようにしたり、重力の低い設定で空中に浮遊しながら戦うなど、14種類のルールが用意されている。複数のルールを組み合わせて設定することも可能であるため、さまざまな組み合わせパターンを試してみてほしい。

Chainsawは接近戦でしか使えないが、威圧感があるため、これを持ったプレイヤーに追いかけられたら驚異に感じるはずだ





画面中央にある"Mutators"を押せば、設定画面が現われる

Mutators(特別ルール)の説明

名称	効果
Chainsaw Melee	Impact Hammerの代わりにChainsawが使えるようになる。使い勝手はImpact Hammerの方が上であるが、ビジュアル的にはChainsawの方が凶悪そうで、相手にとどめを刺すのにはいいかもしれない
InstaGib	強化されたShock Rifleのみで戦うルール。1発の銃弾で相手を粉砕できるため、スピーディーなゲーム展開になる
Instant Rockets	Rocket Launcherの射出タイミングが速くなる。武器としてはかなり使い勝手が良くなるが、ためて撃つことができなくなる
Jump Match	すべてのプレイヤーがAnti Grav Bootsを履いている状態で戦う。Low Gravityモードとは異なり、ジャンプさえしなければ通常の対戦に近い感覚で戦える。ジャンプした時の空中制御をマスターする必要がある
Low Gravity	マップ全体の重力が低くなった状態で戦うため、走りながらジャンプすると、Jump Matchより滞空時間が長くなる。グレネードランチャー系の弾薬が落下せずに直進するので、武器の使い勝手も変化する
No Powerups	Damage Amplifier(攻撃力向上アイテム)が出現しないので、それによるパワーアップができない。一発逆転がしづらくなる
No Redeemer	広範囲に爆風のダメージを及ぼす最強武器Redeemerを使用しないルール。これがあるだけで少しゲームバランスが崩れてしまうと感じた場合は設定しておこう
Fatboy	敵を倒した数に応じてスキンが太っていき、倒されてばかりいる弱いプレイヤーのスキンがやせていく。やせると視認しづらくなるので対戦に有利だが、フラグを稼ぐための標的にされる危険性もある。また、強いプレイヤーはあまりに太り過ぎると自滅する
Stealth	すべてのプレイヤーが透明になった(Invisibilityを使用した)状態で戦う。完全に消えてしまうわけではなく、近づくとある程度相手が判別できる。ただし、遠距離や暗い場所だと敵に見つからないだろう
Pulse Arena	Pulse Gunのみで戦うルール。マップ中に落ちている武器はPulse Gunのみで、補充アイテムもPulse Gun用のみ。武器が固定されるだけで特別な変化がないため、通常の対戦と同じ感覚で戦える
Flak Arena	Flak Cannonのみで戦うルール。落ちている武器はFlak Cannonのみで、補充アイテムもFlak Cannon用のみ。中距離戦でAlternate Fire、接近戦でFire(通常攻撃)というふうに、攻撃方法を使い分ける必要がある
Rocket Launcher Arena	Rocket Launcherのみで戦うルール。落ちている武器はRocket Launcherのみで、補充アイテムもRocket Launcher用のみ。自爆をしないように気を付けたい
Shock Arena	Shock Rifleのみで戦うルール。落ちている武器はShock Rifleのみで、補充アイテムもShock Rifle用のみ。InstaGibと似ているが、こちらは通常の武器の破壊力になっている
Sniper Arena	Sniper Rifleのみで戦うルール。落ちている武器はSniper Rifleのみで、補充アイテムもSniper Rifle用のみ。物陰に隠れたり、遠くからの狙い撃ちが基本になる。上級者ほど楽しめるルールだろう

©1999 Epic Games, Inc. All Right Reserved. Created by Epic Games, Inc. In collaboration with Digital Estreames. Published and distributed by GT Interactive Software Corp.

太ったキャラクターが愛らしいFatboy

このルールでは、基本的なプレイは通常どおりだが、相手を倒したり自分が倒されたりすることによって、プレイヤーのスキンが太ったりやせたりしていくのが特徴だ。手足や体のサイズが変化するため、強いプレイヤーと弱いプレイヤーを一目で判別することができる。ただし、移動速度やジャンプ力などの基本動作に違いはなく、太った場合は対戦相手に発見されやすく、反対にやせてしまうと遠目では発見しにくくなるというメリット、デメリットがある。プレイヤーは、連続して倒したり倒されることがない限り通常の体型を維持する。スキンのサイズは±3段階程度用意されているが、見た目はどちらも格好悪くなるため、見ていて楽しいゲームスタイルだ。また、強いプレイヤーが太り続けると、最後は自滅してしまう。

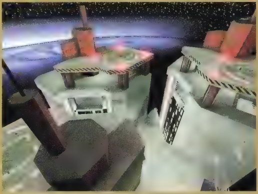
やせると針金みたいに手足が細くなり、かなり貧弱だ。それに対し、敵を倒して太ると貫録が付き、武器も軽々扱っているように見える

Sniper Arenaで緊張感のあるチーム戦を楽しむ

このような細くて長い通路ではSniper Rifleが威力を発揮する。通路の途中で敵が来るのを待ち構えていれば、初弾で外しても2、3発目で確実に狙撃できる

このルールを使うと全員がスナイパーになるので、プレイヤーが入り乱れて戦う通常のプレイとは違った雰囲気が楽しめる。しかし、Sniper Rifleは簡単に命中させられる武器ではないので、中級～上級プレイヤー向けのルールといえる。ただし、初級者がスキルアップのためにこのルールで特訓し、命中率を高めるよう練習するのも良いだろう。

Sniper Arenaを楽しむためには、狭いマップや障害物が多いマップは避けて、見晴らしの良い広いマップでチーム戦をするのがお勧めだ。例えば、拠点防衛が目的のDominationでは、スナイパーだけで戦うこのルールが向いている。Dominationのコントロールポイントは、たいてい無防備な所に設置されているので、防御に就いている敵を遠くから狙撃するのが、腕の見せどころだ。



Sniper Arena はDM-Morpheusのように広いマップで対戦するのが向いている。適度に隠れる場所があるし、不用意に空中を浮遊しているプレイヤーを狙撃することもできる

3Dサウンドだけが頼りのStealthプレイ

Stealthを設定するとプレイヤーのスキンが半透明になり、近距離以外ではほとんど見えなくなる。それが対戦中ずっと続くことになると、普段の対戦とはまったく違う戦い方が必要になるはずだ。敵を視認しやすくするために画質の良いビデオカードが必要になり、さらに、A3D 2.0またはEAX対応のサウンドカードも必要だ。目視だけでなく、相手の動きを音で察知しなければ、まともな戦いはできないだろう。

通常のプレイでも3Dサウンドの有無は重要だが、敵が見えないとなると、より敏感に耳を澄ます必要がある。逆に、通常のプレイでなかなか勝てない場合は、Stealthルールの下、3Dサウンドだけで敵の位置を把握する練習をすればよい。聴覚を鍛えた上で通常のプレイに戻れば、かなりのレベルアップが達成できるはずだ。

StealthとSniper Arenaを一緒に設定すると、難易度が上がり過ぎることが予想されるが、StealthとInstaGibを組み合わせれば、ある程度スピーディーな対戦が楽しめるだろう。また、Stealthでチーム戦をすると、目の前のプレイヤーが仲間か敵か判別できないため、あまりお勧めできる組み合わせではない。

Stealthの状態では、目の前に敵がいても気付きにくい。攻撃を受けても、敵の正確な位置が分からなければ反撃できないため、3Dサウンドを頼りに推測するしかない

効果的な攻撃方法をマスターして1撃必殺のサバイバルゲームを制する

SOLDIER OF FORTUNE

「SOLDIER OF FORTUNE」に登場する銃は発射時の爆音が心地よいが、サウンドエフェクトだけでなく、攻撃力もすさまじい。アーマーを装備していない場合、対戦相手の頭部に1発の弾丸がヒットしただけで、即死させてしまうほどのシビアさだ。このスリルある状況下で繰り広げられるデスマッチを制するための、効果的な攻撃方法を紹介する。

information

発売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
発売時期	2000年3月
価格	8,800円

実在する銃をベースにした武器の攻撃力と基本的な戦法

攻撃力の数字は敵が倒れるまでの攻撃回数を表しており、数字が低いほど攻撃力が高い。かっこ内の数値は、敵がアーマーを装備していた場合の攻撃力

Combat Knife

プレイヤーが初期装備している接近戦用の武器。攻撃力が低いため、アーマーを装備している相手に対してはほとんど無力。Alternate Attackでナイフを投げることができ、落ちているナイフは回収して何度でも利用可能。アーマーを装備していない相手の頭部に当てれば1撃で殺せるが、命中させるのは難しい。

攻撃力1：頭 12(32)、体 10(30)、手 11(32)、足 11(30)
攻撃力2：頭 1(4)、体 4(7)、手 7(10)、足 7(10)

※攻撃力1はナイフで切りつけた場合、攻撃力2はナイフを投げた場合

9mm Black Panther

攻撃力：頭 1(5)、体 3(6)
手 5(12)、足 5(7)

Combat Knifeと同様にプレイヤーが初期装備している武器で、マガジン一つの装弾数は18。相手がアーマーを装備していなければ、頭部への攻撃で即死させることができる。最初から150発の弾を持っているため、乱射しても弾切れの心配はない。ただし、遠距離射撃では着弾点がずれるため、近、中距離でしか使えない。

.44 Silver Talon Semi-automatic

攻撃力：頭 1(1)、体 1(2)
手 2(3)、足 2(3)

連射速度は遅いが攻撃力が高いため、フルアーマーの相手でも脳天への1撃で葬ることができる。1マガジンの総弾数が9発と少ないため、リロード回数が増えてしまうのが欠点。9mm Black Pantherより命中精度がいいが、やはり遠距離攻撃には向かない。

B-42(Berserker) 12-gauge shotgun

攻撃力：
頭 1(2)
体 1(2)
手 1(2)
足 1(2)

最大8発のシェルを装填可能で、1ショットで、大2／小9発の散弾を発射する。大の弾道は直線だが、小はばらばらに着弾する。接近戦では最強の武器だが、中距離になると正面に相手がいても当たらない場合がある。攻撃力は.44 Silver Talon Semi-automaticより上だが、広いマップでの戦闘には向かない。

Eagle Eye Sniper Rifle

攻撃力：頭 1(1)、体 2(3)
手 3(4)、足 3(4)

装弾数が6発と少ない遠距離攻撃用の武器だが、連射速度が速く、リロード時間も短いため、接近戦でもそこそこ使える。命中精度は抜群で、どの距離でも照準通り着弾してくれる。Alternate Attackキーでスナイパーモードに切り替え、Weapon Specialキーでスコープの倍率が調節できる。

Raptor Submachinegun

攻撃力：頭 1(5)、体 3(5)
手 5(9)、足 6(6)

装弾数が1マガジン40発と多いが、連射できるため弾切れが速い。ただし、残弾数が0になった状態でも3発ほど撃てる。攻撃力は9mm Black Pantherと同程度だが、命中精度が悪いため、狙った所に当たらないことがある。

Flash Pack

[illegible]

C4 with timer

[illegible]

Soldier of Fortune ©1999 Activision, Inc. Developed by Raven Software Corporation.

最強のハンドガンを駆使して1発1フラグを目指せ

デスマッチでは、攻撃力の高い.44 Silver Talon Semi-automaticや、連射可能なRaptor Submachinegunをメインに使うことになる。.44 Silver Talon Semi-automaticは、相手がフルアーマーの状態でも、頭部へは1発、体へは2発で致命傷を与えるほど威力が高い。Raptor Submachinegunは1発の攻撃力は低いが、高速連射が可能なため使いやすい。

敵がアーマーを装備していない場合、標準装備している9mm Black Pantherでも頭部への1撃で相手を倒すことができる。ただし、今回ゲームの攻略に使用したOEM版には、QUAKEシリーズで登場するRocket Launcherのような、爆風で複数の敵を倒すことが可能な武器がないため、多人数の対戦でフラグを荒稼ぎするようなプレイはできないだろう。

C4 with timerは攻撃力は高いが、一度に入手可能な数が少ないため、使いどころの判断が難しい。ただし、敵が小競り合いをしている所へ、2階から放り投げるなどしてやれば、強力な武器になるだろう。

C4 with timerの攻撃を受けた敵は、一瞬にして肉片と化す。爆風の範囲が広いので、自分が巻き込まれないように注意が必要

.44 Silver Talon Semi-automaticの銃弾が頭部に命中すると、相手の頭部が吹き飛ぶため、即死であることが一目で分かる

対戦時はアーマーを軽視せず防御にも気を付けたい

強力な武器が多いこのゲームにおいては、アーマーが重要な役割を持っている。自分の頭部へ攻撃を受けた場合でも、アーマーの有無で生存確率が大きく変わってくるため、忘れずに装備しておきたい。ただ、.44 Silver Talon Semi-automaticやEagle Eye Sniper Rifleで頭部に攻撃を受けた場合、フルアーマーの状態でも即死してしまうため、最終的には、正確な射撃が行えるかどうかが、勝敗を分ける。

敵に追い詰められた場合は、C4 with timerを使いながら逃げるのが有効。すべての武器の中で唯一爆風によるダメージがあり、攻撃力が高いため、運が良ければ相手を倒せる。また、Flash Packを使えば、与えるダメージはほとんどないが、2〜3秒は相手の視界を遮るため、動きの止まった敵に背後から接近してショットガンでとどめを刺すことも可能だ。

3Dシューティングは、連続ジャンプすることによって移動スピードが速くなること(通称、斜めジャンプ)があるが、天井の低いマップが多いため、残念ながらあまり使えない。

アーマーなしの状態

アーマーを装備した状態

ほかの3Dシューティングでは、敵がアーマーを装備しているかどうかを判別することはできないが、SOLDIER OF FORTUNEの場合、一目瞭然だ

Flash Packを使用すると画面全体が白くなり、2〜3秒ほど待たないと視界がクリアにならない。フラッシュした直後に敵の攻撃を受ける可能性があるため、即座にせん光から視線を外す練習をしておきたい

ゲーム名の由来となっているSoldier of Fortune誌とはこんな雑誌だ

3月号のレビュー(p.044〜045)でも紹介したが、このゲームのタイトル名は、アメリカで刊行されている本格派ミリタリー雑誌『Soldier of Fortune』(発行部数7万5,000部)が基になっている。その編集姿勢はアメリカの防衛力増強を支持するなど、かなり右側思想になっており、「個人レベルでも銃器で護身するべきだ」との意見も掲げている。ただし、反警察をうたったり、軍事国家の建国を目指しているわけではなく、どちらかと言えば、"武力による秩序の安定"を求めているようだ。ニュースソースについては世界中に情報網があるようで、紛争地帯にジャーナリストが乗り込んで取材を行ったり、実際の事件を元にした軍部や警察組織の戦略解説など、かなり本格的な内容が詰まっている。

1975年に創刊され、25年の歴史を持つミリタリー専門誌。ここに掲載した写真は2000年2月号の表紙で、内容に興味があれば同誌のホームページ(http://www.sofmag.com/)を参照してほしい

知れば得する マルチプレイで有利に戦うための情報

「QUAKE Ⅲ ARENA」の発売から2ヵ月以上が経過した。国内外で快適なPING値を出すサーバーがいくつも見つかるため、マルチプレイが大いに盛り上がっているが、そろそろ力の差が目立ち始めるころだ。この力の差を埋めるためにはひたすら練習するしかないが、そのほかに、アイテムの有効活用やキーバインドの工夫でライバルに差をつける方法もある。今回は、そうしたマルチプレイで役立つ情報を集めてみた。

Information

発売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
発売時期	発売中
価格	6,800円

QUAKE III ARENA

武器やアイテムの出現周期を把握して戦いを有利に運ぼう

マップ中に落ちている武器、アイテムを一度取ってしまうと、次に現われるのが何秒後か知っているだろうか？ この武器とアイテムの出現周期を完ぺきに押さえておけば、有利な戦いができるのは間違いない。

武器、アイテムの出現周期

名称	出現周期	補足説明
武器	5秒	Team Deathmatchの場合は30秒
弾薬	40秒	各種弾薬類
Armor	25秒	Armorは受けたダメージの3分の2を吸収してくれる
Health	35秒	体力を回復する
Mega Health	60秒	体力プラス100(上限200)
Medkit	60秒	アイテム使用することで体力が100になる
Teleporter	60秒	ランダムにほかの場所へテレポート(移動)する
Battle Suit※	120秒	すべてのダメージを半減。爆風によるダメージなし
Flight	120秒	空を飛べるようになる。効果持続時間は60秒
Haste※	120秒	移動速度、武器発射速度が1.5～2倍程度になる
Invisibility※	120秒	体が半透明になる
Regeneration※	120秒	体力が徐々に回復していく
Quad Damage※	120秒	武器のダメージが3倍になる(QUAKE Ⅱでは名前のとおり4倍であったが、QUAKE Ⅲでは攻撃力を軽減している)

※パワーアップアイテムの効果持続時間は30秒間(Flightを除く)

Quad Damageを持っていた敵を倒すと、持っていた武器とアイテムを奪うことができる。アイテムの効果持続時間は減っているが、一気にフラグを稼ぐチャンスとなる

具体的な時間は左表のとおりだが、個々の武器、アイテムによって細かく設定されているのが分かる。この出現周期については、そのアイテムが取られた瞬間からカウントされる。例えば、Quad Damageはゲーム開始直後、マップ上には現われていないが、まず120秒後に出現。続いて、だれかがQuad Damageを入手して、その効果がなくなってから120秒経過すると、また出現するように設定されている。

そのほか、自分がゲーム中に転落死した場合、持っていた武器を落としてしまうが、30秒以内にその場所まで戻れば、武器が消えてしまう前に武器を回収することができる。また、Quad DamageやBattle Suitなどのパワーアップアイテムの効果持続時間は、基本的に30秒しかないことも覚えておきたい。パワーアップアイテムを持ったプレイヤーを倒せば、そのアイテムを奪えるが、効果持続時間は前に持っていたプレイヤーから継続してカウントされる。対戦者数が多い場合は、Quad Damageを短時間でも持っていれば、かなりの数のフラグが稼げ、逆に敵に取られると一方的に負け続けることがある。出現周期を体で覚えて、確実に入手できるように心掛けたい。

q3config.cfgにキーバインドのためのスクリプトを書き足せば、任意のキーを押すだけで、いつでも正確にロケットジャンプができるようになる。手動で100%ロケジャンできる上級者にとっても、意外と便利に使えるはずだ

ボタン一つでいつでもロケットジャンプを可能に

地面に向かってRocket Launcherを撃つと同時にジャンプ(以下、ロケジャン)すると、通常では届かないような高い場所へ飛んでいける。QUAKE Ⅲでは、このロケジャンを一つのキーを押すだけで実行できるスクリプトが用意されている。C:¥Program Files¥Quake III Arena¥baseq3のフォルダの中にあるq3config.cfgというファイルをテキストエディターで開き、下記のスクリプトを付け足せばいい。この例の場合、Rキーを押せば、自動的にロケジャンを行ってくれる。

このスクリプトの3行目にある「bind r "vstr rj"」の"r"の部分を好きなキーに設定すれば、任意のキーでロケジャンが可能になる。このキーバインドによるロケジャンは素早く正確に出せるため、かなり使い勝手が良い。ロケジャンがうまくできないビギナーのみならず、初代QUAKEからプレイしている上級者にとっても、非常に便利なバインド方法である。ぜひ、一度試してみてほしい。

ロケジャン用スクリプト

```
seta cl_pitchspeed 999999
seta rj "+lookdown; wait; +moveup; wait; wait; wait; +attack; wait; -attack; wait; -moveup; wait; -lookdown; wait; centerview"
bind r "vstr rj"
```

名前をカラフルに表示して対戦中に自己主張をしよう

対戦中に表示されるスコアランキングを見ると、通常、自分の名前が白い文字で表示されるが、この文字を赤や青に自由に変更することができる。対戦者の中で1人だけ名前の色が異なると、かなり目立つため、好きな色を使って自己主張してみてはどうだろうか。

設定手順としてはまず、メニューからSETUPを選び、PLAYER → NAMEをクリックする。通常はここに自分の名前を入力するが、先に色番号を入力し、続けて名前を入力すればよい。色番号は表にまとめておいたが、自分の名前(例えばMIS)を赤で表示させたい場合は「^1MIS」と入力すればよい。1文字ずつ色を変えることも可能で、「^1M^2I^3S」と入力すればMが赤、Iが緑、Sが黄色となる。ロケジャンの設定手順で説明したq3config.cfgのスクリプトを直接編集することも可能なので、かっこいい名前にしてみよう。

名前やチャットの文字を色付きにして、さりげなく自己主張。ゲームの実力には何の影響もないため、変に目立つとほかのプレイヤーの反感を買うかも

色番号のリスト

^0	黒
^1	赤
^2	緑
^3	黄色
^4	青
^5	シアン(水色)
^6	マゼンダ(桃色)
^7	白

Quake III Arena™ ©1999 Id Software, Inc. All Rights Reserved.

過去と未来の二つの時代設定が楽しめるミリタリー系3Dシューティング

ハーゲンクロイツの腕章を付けたドイツ兵たちを相手に戦闘を繰り広げるという、政治的に危険な雰囲気の漂う「MORTYR」。キックが使えるという点から、「DUKE NUKEM 3D」を思い起こさせるタイトルだが、個性的な武器が多数登場するのが魅力の一つとなっている。これらの武器の中から、対戦に役立つものをピックアップして紹介する。

Information	
発売元	Interplay Productions社
発売時期	発売中(アメリカ、ヨーロッパのみ)
価格	$44.9

第2次世界大戦中のドイツから150年後の未来へタイムスリップ

「MORTYR」に登場する武器を紹介する前に、シングルプレイの特徴について簡単に触れておく。ゲーム序盤の時代設定は1944年のドイツで、目の前の敵(ドイツ兵)と戦いながら、かぎや出口を探して次のマップへ進んでいく。古城に設営された前線基地や、爆撃された町などが舞台となり、当時のドイツ軍が採用していた武器が多数登場する。それぞれの武器の設定はかなりリアルで、連射できるが集弾性の低いピストルや、命中率こそ高いもののリロードに時間がかかるライフルなどが用意されている。

ゲーム後半になると、2093年の未来世界へと突入し、Laser PistolやPlasma launcherなどの架空の武器が登場する。敵も、SF映画に登場する二足歩行ロボットなどに代わり、ドイツ兵相手に戦っていたゲーム前半とはまったく違ったゲーム展開が楽しめる。マルチプレイでは、これらの新旧の武器が入り乱れて登場することになる。

ビジュアルについては、ステンドグラスが映り込む床や月の光に照らされる古城など、背景グラフィックがかなり美しく、丁寧に作り込まれているという印象を受ける。しかし、それに比べるとキャラクターのグラフィックが漫画風で、美しい背景から浮いてしまっているのがやや残念だ。

過去の1944年ではドイツ兵を相手に、未来の2093年ではSF映画風のアーマーを装備した敵兵を相手に、それぞれの時代に合った武器を使って戦うことになる

MORTYRは敵との格闘でキックが使えるが、これを見て「DUKE NUKEM 3D」を思い出した人は鋭い。MORTYRのプレイ感覚的は、「WOLFENSTEIN 3D」やDUKE NUKEM 3Dにかなり似ている

13種類の武器の中で対戦に有利な銃はこれだ

MORTYRに登場する武器は、1944年編で8種類、2093年編で5種類の計13種類になる。これらの武器の中からマルチプレイで役立つものをピックアップして、効果的な攻撃方法を紹介する。

1944年編

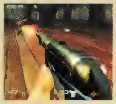
Mauser rifle model98

連射はできないものの、命中精度と威力は高い。ズーム機能を使って、遠くにいる敵を狙撃するといい。ただし、リロードが遅いため、接近戦では役に立たない。ズームキーは、3ボタンマウスの中央ボタンに割り振っておけば使いやすい

MG-42 Machinen Gewehr

マシンガンよりもさらに強力な軽機関砲。200発の弾丸を数秒で使い切ってしまうほど、連射性能が高い。ただ、命中精度は低いので、狙って撃つというより目標に向かって弾丸をばらまくように使う

MP-40 Machine pistol



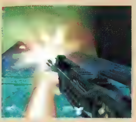
連射性能が高い上に扱いやすく、接近戦では絶大な威力を発揮する。弾は150発まで持てるが、すぐに弾切れとなるので要注意。命中精度が低いため、ある程度相手に接近してから、一気に撃ち込むのがいい

Panzerfaust Rocket launcher

破壊力最強のロケットランチャーで、ロケット弾が目標まで小さく弧を描いて飛んでいく。爆風の範囲が広いため、近くで爆発させると自分もダメージを受ける

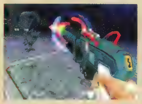
2093年編

Gehenna



連射ができるショットガンのような銃で、攻撃力は高い。前方に複数の弾丸をばらまくため広範囲の敵に攻撃できるが、すぐに弾切れとなる

Plasma launcher



この銃から発射されるプラズマ弾は威力が高く、壁や床で跳ね返る。狭い通路で使えば、跳弾によって敵にダメージが与えられる

©1999 Mirage Media S.C.

物語に基づいた九つのミッション内容を公開

フライトシミュレーターに旋風を巻き起こす『蒼きウル』

豪華なスタッフ陣が結集した「蒼きウル」

『王立宇宙軍 ～オネアミスの翼～』を監督したガイナックスの山賀博之が、次回作として現在制作中の『蒼きウル』。うわさとしてささやかれていたような、王立宇宙軍の世界観を継ぐものではなく、まったく独立したオリジナルの世界観が構築される。この蒼きウルの世界観は、劇場用アニメーションに先駆けて、なんとフライトシミュレーターのアドオンソフトという形で公開されることになった。それが、ここで紹介する「蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュール」(以下、蒼きウルCFS)である。蒼きウルCFSは、「Combat Flight Simulator」のアドオンソフト(Microsoft Flight Simulator 2000にも対応)で、9種類のシングルミッションと、8種類の1 on 1用対戦ミッションが楽しめる。

戦闘機は8機種が用意されており、それぞれが個性的な性能と外観を持っている。これらの機体のデザインを手掛けたのは、士郎正宗、小林誠、横山宏、貞本義行、大友克洋、宮武一貴、御厨さと美という非常に豪華な顔ぶれだ。日本アニメーション界トップクラスのクリエーター陣が7人も名を連ねているのだから、驚くほかない。蒼きウルCFSには、機体のデザインスケッチなど、貴重な設定資料も収められているので、各クリエーターのファンにとっても見逃せないタイトルだろう。

登場する機体の設定資料を参照することも可能　各クリエーターたちの原画から、機体の詳細な部分の描き込みなどを目にすることかできる

多様な任務内容を持ったシングルミッションを攻略せよ

蒼きウルCFSに収録されているミッションは、ストーリーに沿って進行するシングルミッションと、全機種との1 on 1の決闘が可能なミッションの2タイプに大きく分けられる。ここでは、各シングルミッションの内容と攻略ポイントについて解説していこう。なお、デフォルトで設定されている機体での攻略法を紹介するが、どのミッションも、ほかの機体を使用してプレイすることが可能だ。

Mission1　王室令嬢誘拐

王室令嬢が武装過激派集団に誘拐された。プレイヤーの任務は、海猫屋を操縦して、敵過激派集団の航空部隊を引き付け、地上部隊が突入しやすいように支援すること。上空に到達すると、敵軍が4機やって来る。そのうちの1機だけでも撃墜することができれば、任務達成となる。ミッション自体はシンプルなのだが、海猫屋の操縦が難しく、対する敵機の運動性能は高いため、クリアするのが容易ではない。失速しないように落ち着いて戦うことが、任務成功への近道だ。

海猫屋の操縦に慣れていないと、複数の敵機を相手にするのはつらいかもしれないが、1機だけでも撃墜できればいいのだ。焦る必要はない

Mission2　老兵は死なず

敵機が、総力を挙げて攻撃を開始してきたという設定。プレイヤーは鍵屋を操縦し、部下を引き連れて、編隊空戦を行うこととなる。戦闘空域に到達したら、敵編隊長である"鋼屋"を撃墜しさえすれば、任務達成だ。このミッション最大の難点は地形である。深い谷と、そびえ立つ岩山の間を音速で飛び回りながらのバトルになるため、操作ミスは、即命取りになる。失速して、機体の立て直しができないまま岩山に激突したり、パッドロックViewに気を取られていて、そのまま岩山へ突っ込んだりするようなミスは、なんとしても避けたいものだ。鋼屋は、地形を巧みに利用しながら行動するので、ほんろうされないように注意すること。

僚機と共に離陸し、決戦の地へと赴く。その雄姿は、まさしく空の騎士と呼ぶのにふさわしい

Mission3　ただいま営業中

裏の仕事を引き受けたプレイヤーは、蜉蝣屋を操縦し、フィアン街道を走行中の車両を、空から急襲しなければならない。蜉蝣屋は、対地ロケット弾や爆弾などを搭載することができないため、頼れるのは機銃のみとなる。目標の車両は普通のリムジンなのだが、周りをびっしりと対空車両に守られているため、任務達成は簡単ではない。まずは、しっかりと速度を乗せて、中高度から緩降下しつつ目標へ突っ込もう。機銃を掃射しながら目標の上空を抜けて、対空砲火の射程外でゆっくりと旋回してから、もう一度目標へ突っ込むという戦法が有効だ。しかし、蜉蝣屋の主兵装である、拡散機銃の命中率の低さを考慮すると、この戦法ではなかなか目標を破壊することができない。そこで、"対空車両は、一定の距離以内にある目標に対しては、攻撃行動がとれない"という性質を利用する。目標のすぐ後ろ(対空車両の上あたり、距離にして数十メートル)の地点で、TVCを全開にして空中停止状態に持ち込み、そこからあらん限りの弾薬をすべてたたき込んでやるのだ。あっという間に、目標は粉々になるだろう。

地上車両を破壊した瞬間　超低高度で爆風の中を通過する蜉蝣屋からは、攻撃機としての威圧感をひしひしと感じることができる

©1999-2000 GAINAX　© ガネーシャ

Mission4 [illegible]

心臓病の少女を、目標地点の病院まで時間内に送り届けるというミッション。しかし、飛行ルートの途中には、空賊が出没する地域があるのだ。空賊がわんさと出て来るわけだが、一切相手にする必要はない。スロットルを100%に開いて、緩降下しながら太陽の方向へ飛ぶだけだ。空賊とすれ違う瞬間だけは、注意しなければいけない。すれ違ってしまえば、確実に空賊を振り切れる速度を風車屋は持っている。だが、すれ違いざまに空賊に撃ち込まれた銃弾で、自機のエンジンがダメージを負ってしまうと、瞬く間に追い付かれてしまう。空賊とすれ違う時は、機体を上下左右に揺さぶり(ゆっくりでもいい)、狙い撃ちされないように気を付けたい。そのまま目標地点である空港に到達すれば、ミッションクリアとなる。

Mission5 [illegible]

求道者ピッペを操縦し、高地にしか咲くことのない珍しい花を求めて、海軍の激戦地に単身で乗り込むミッション。最終的には、山に囲まれた緑地へ強行着陸しなければならない。海軍の激戦地という割には、大した攻撃は受けない。地上車両が対空砲弾を撃ってくるだけだ。巡洋艦や攻撃機のたぐいもマップに配置されているのだが、一発も撃ってこないので安心していい。3キーで発射できるロケット弾は、大きな威力と長い射程を兼ね備えている上に、48発も装備されている。これを心置きなくぶっ放して、地上車両を破壊した後、緑地へ着陸すれば任務完了だ。着陸は、TVC全開の状態で、速度70ノット程度でアプローチするのがこつ。緑地の端には3ヵ所の突起物があるが、上空からは見えにくい。これに機体を引っ掛けて、転倒しないように注意してほしい。

Mission6 騎士の名のもとに

不時着した村の連中が、機体を整備までして助けてくれた。村人の話によれば、間もなくこの村も敵の襲撃を受けるという。機体の修理が終わり、逃げ出そうとしたところへ、敵の大編隊が襲来。プレイヤーは霧笛屋を操縦し、飛来する大編隊を相手に、村を守り抜かなければならない。気を付けたいのは、このミッションには時間制限があるという点だ。敵攻撃機を放っておくと、村がどんどん攻撃され、全滅した時点でミッション失敗となってしまうのである。そのため、敵攻撃機を重点的に攻撃する必要がある。幸い、敵機は旧式のため、運動性が悪い。落ち着いて1機ずつ撃墜していけば、負けることはないはずだ。ただし、敵は大群なので、弾切れだけにはじゅうぶん注意してほしい。後方発射のフレア弾をうまく命中させられれば、その心配も要らないだろう。

Mission7 [illegible]

プレイヤーの任務は、弔辞屋を操縦し、峡谷に点在する工場らしき建造物8棟をすべて破壊すること。しかし、この建造物は強固な対空兵器に守られている。そのため、任務達成はなかなか困難になる。というのも、弔辞屋には、翼全体から後方に発射される対地攻撃のフレア弾が備わっているのだが、これが有効に活用できるのは、目標の周りに対空砲火が無い場合なのだ。さらに、このミッションでは、爆弾やロケット弾が使えない。攻略方法としては、二つの戦術がある。500ノット以上の速度をキープし、その速度によって対空砲火を回避しつつ、目標へ急降下→フレア弾を発射しつつ緩上昇→Uターンして再攻撃、という手順を何度も繰り返す戦術が一つ。もう一つは、対空砲火が近距離攻撃をめったにしてこないという特性を利用する。目標直前でTVCを全開にし、フレア弾をありったけ撃ち込んで目標を撃破、そしてTVCをOFFにして離脱するという戦術だ。

Mission8 [illegible]

友軍機を護衛しながら、敵機が襲い掛かる中をくぐり抜け、目的の飛行場まで到達するのが任務。プレイヤーは虹屋を操縦し、敵機を追い払いながら、友軍機の後方に付いて飛行する。敵1機の対処に長い時間をかけていると、友軍機が撃墜されてしまう恐れがあるので気を付けたい。虹屋の兵装は、命中精度が高い上に強力なので、しっかり狙って、確実に敵機を仕留めていこう。だが、このミッション、実は敵機を一機も撃墜しなくてもクリアは可能だ。小まめに追い払っていれば、友軍機も自機も撃墜されることはないのである。

Mission9 [illegible]

このミッションは、ユーザーの手で、じっくりと攻略してほしい。あえて詳細は伏せておくが、難易度も高く、魅力的なミッションである。蒼きウルの世界を存分に満喫できることだろう。

蒼きウルCFSの世界が付録CD-ROMで体験できる

今月号の付録CD-ROMには、蒼きウルCFSの体験版が収録されている。この体験版では、海猫屋と訓練機の2機が操縦可能だ。また、"蒼きウル　勇気があれば"というシングルミッションも用意されている。蒼きウルCFSでしかプレイできない、個性的な戦闘機の乗り心地を実際に体験してみよう。

※この体験版をプレイするためには、「Combat Flight Simulator」の製品版がインストールされている必要があります。

ほかのフライトシミュレーターでは決してプレイできない豪華な機体の数々

『蒼きウル』の世界に登場する魅力的な戦闘機の性能を徹底解剖

「蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュール」では、著名なクリエーターたちによってデザインされた8種類の機体を操縦することができる。ここでは、これらの機体がそれぞれに持っている飛行性能と操縦ポイントについて紹介していこう。

海猫屋 Designed by 士郎正宗

最大速度:560ノット
燃料積載量:1600ガロン

加速性、旋回性、最大速度、そして“スラストベクタリング”※1(以下、TVC。推力偏向のこと)時の動きの速さといった、空中戦に必要な要素が、すべて高次元でまとめられている万能対空戦闘機である。この機体を乗りこなすには、あまりにも速いロール速度と、スティックをわずかに引けば、瞬時に失速する独特のフライトモデルを、いかに活用するかがポイントとなってくるだろう。具体的には、速度500ノット前後で、スティックを1/4〜1/5程度だけ軽く引きながらの旋回が、最も効率が良いようだ。

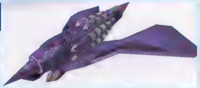
失速して地面が見る見るうちに迫ってくる場合などは、TVCの反応の速さと安定性を利用して、運を天に任せてTVC全開にしてみよう。うまくいけば、失速状態から回復し、地面との衝突も避けられるはずだ。

この機体では、高度な推力と最大速度を生かしたHit and Away戦術も効果的である。

※1 Thrust Vectoring:推力偏向装置のこと。ジェットノズルが可動し、真下に向けてゼロ距離離陸を行ったり、少し傾けて旋回の補助にしたりと、いろいろな可能性を秘めた装置。実機では、AV-8(Harrier)などが採用している。本作では、フラップの操作がTVCに割り当ててある。

霧笛屋 Designed by 小林誠

最大速度:575ノット
燃料積載量:1200ガロン



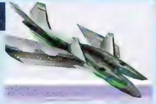
外観も奇抜だが、性能もそれに劣らず斬新(ざんしん)な戦闘機が、この霧笛屋だ。主兵装が、後方に散布されるフレア弾になっている。それも、6基のウェポンバルジから同時発射され、拡散するというのだから恐れ入る。この戦闘機の後方に位置するのは、なんとしても避けたいものだ。しかし、実際に霧笛屋を操縦してみると、後ろに向かって照準を付けることが容易ではない。後方へのフレア弾を活用するには、敵機と自機との位置関係を頭にたたき込んでおき、常に航過後に敵機がフレア弾の弾幕の中に入るように動くことが重要である。また、前方に発射される機銃の方は貧弱なため、空中戦で霧笛屋の性能をじゅうぶんに発揮するためには、かなりのテクニックが必要だ。

戦闘を有利に進めるためには、特徴的なフライトモデルを克服することも必須となる。500ノットあたりから機体がゆらりゆらりとヨーイングを始め、ラダーを当ててみたところで一向に横揺れは収まらない。これは、スロットル100%での全開飛行を避けることで回避可能だ。しかし、空戦中はつい熱くなってスロットルを開けがちにしてしまうため、特に気を付けたい。

なお、この機体のみ、TVCが段階式ではなくON/OFF方式になっているため、TVC操作には注意してほしい。

弔辞屋 Designed by 小林誠

最大速度:450ノット
燃料積載量:2400ガロン



この機体は、対地攻撃に最も適した機体である。操縦安定性が高く、低空の入り組んだ地形などでも比較的簡単に飛行することができるため、谷間を縫って目標物へ接近するといったことが容易に実行できる。前方兵装よりも後方兵装の方が強力で、後ろに付いた敵機に不意打ちを食らわせることができるのだが、これがなかなか当たらない。しかし、コンピューターではなく、人間が操縦する機体が相手の場合、突然後方機銃群が一斉射出すれば、冷静さを欠いてすきを見せるかもしれない。後方兵装は、乱射せずに、ここぞという時に砲門を開くような使い方をすれば、有効な兵装となり得るだろう。

また、対地攻撃機らしく、弔辞屋は下方に対する攻撃力があり、フレア弾を散布しながら目標物の上を通過することで、目標物に大ダメージを与えることが可能だ。ただ、弔辞屋の最大速度は遅いため、高高度から急降下するなどの戦術をとらなければ、強固な対空砲火に守られた設備を、フレア弾で破壊するのは難しいかもしれない。

風車屋 Designed by 貞本義行

最大速度:580ノット
燃料積載量:880ガロン

最大限の軽量化を施して、運動性を向上させた競技用機をベースとし、戦闘用として機首に9mm機銃を搭載してある。フレア弾は尾部に3連装されており、敵に後ろを取られた際にけ散らすことが可能だ。その脆弱(ぜいじゃく)な装甲と軽武装、そして、それらの欠点を補って余りある高い旋回性能は、さながら旧帝国陸軍航空隊の1式戦闘機“隼”のようである。旋回戦に持ち込めば負け知らずで、迎撃戦闘機としての高い能力を持っている。

敵機として登場したときは、非常に厄介な相手になる。旋回戦では分が悪いので、一撃離脱戦法をとろうとすると、その軽さから来る加速力で、あっという間に追い付かれてしまうのだ。しかし、風車屋にも弱点が無いわけではない。重武装の機体であれば、一連射で葬り去ることができるほどの装甲の薄さが、風車屋の最大のウイークポイントなのである。

蜉蝣屋 Designed by 大友克洋

最大速度:500ノット
燃料積載量:2200ガロン

旋回性、加速性、最大速度のバランスが取れた万能型軽戦闘機。機首に装備された機銃は、拡散機銃と呼ばれるもの。これは、弾道が広範囲に拡散するので、制圧効果が非常に高い。対地対空のどちらのミッションにおいても、貴重な兵装となるだろう。

さらに、蜉蝣屋の特徴として新奇な旋回能力がある。300ノット前後から旋回を開始すると、なんとGがかかるほどに加速してゆくのだ。高G旋回をすればするほど、どんどん速度が落ちてゆくというのが現代航空力学の定説だが、これを覆す特殊な装備を搭載しているのだろう。この能力を使いこなすには、旋回するほどに加速してゆく速度領域をうまく活用して、敵機をほんろうするのが基本となる。ヘッドオンで拡散機銃の雨を浴びせてやるといった戦法もいいだろう。

なお、蜉蝣屋の武装は拡散機銃のみで、爆弾、ロケット弾などは一切搭載できないので注意したい。

鍵屋 Designed by 宮武一貴

最大速度:760ノット
燃料積載量:2000ガロン

3発の大型エンジンを搭載したハイパワー機。どことなくF-104 Starfighterの面影を見ることができる。F-104 Starfighterと同様に、鍵屋も出力の割に主翼面積が小さいので、小回りが利かない。無理をして旋回しようとすると、海猫屋と同じように、瞬く間に失速してしまう。だが、全機種中最大の加速力と最大速度を誇るため、第2次世界大戦中のアメリカ軍機のように、一撃離脱戦法をとれば無敵である。最大速度760ノットのスピードに追い付く機体はほかに無く、その速度で照準できるようにさえ練習すれば、負け知らずの機体となる可能性が大きい。しかし、鍵屋は、海猫屋と並んで操縦がかなり難しい機種なので、そこをどうやって克服するかがポイントになる。

虹屋 Designed by 御厨さと美

最大速度:560ノット
燃料積載量:1600ガロン

その厚みのあるボディーのために大型戦闘機に見えてしまうが、実のところは、軽量でバランスの取れた小型マルチロール機である。その小さなボディーからは想像できないほどの重武装が可能で、当たれば多大なダメージを与えるレールガン、爆弾、ロケット弾などを豊富に搭載することができる。

飛び抜けて運動性が高いというわけではないが、コントロールが容易なため、少し機動力が高いぐらいのほかの機種とやり合ったとしても、負けるどころか逆に押さえ込んでしまうだろう。フライングボディー機と呼ばれる、胴体自身が大きな揚力を発生する機体に似たデザインのせいだろうか、旋回によるスピード損失が少ないのも特徴である。旋回戦が長引いてしまった場合に有利な機体だと言える。

求道者ピッペ Designed by 横山宏

最大速度:555ノット
燃料積載量:2400ガロン

求道者ピッペを初めて操縦した際には、“動きがやや緩慢な機体“という第一印象を受けるかもしれない。この機体は高い慣性を持っているために、最高速度に達するまで時間を要するのだ。しかし、高い慣性を持っているということは、すなわち一度速度が乗ってしまえば、ちょっとやそっとでは減速しないということである。500ノット以上の速度で行う旋回戦では、派手に回っても速度がなかなか落ちないので、海猫屋や鍵屋のように、すぐ失速してしまったりすることもない。この特徴をうまく活用することができれば、かなりのアドバンテージとなるだろう。

また、硬度の高い装甲を持ち、なまはんかな攻撃ではびくともしないのも、大きな強みだ。対空砲火をものともせずに突っ込んでくる求道者ピッペは、地上部隊にとって、大きな脅威となるに違いない。第2次世界大戦中の夜間戦闘機のごとく、“シュレーゲ ムジーク”(斜め銃)を装備しているのも特徴の一つで、対爆撃機戦にも有効な機体である。

横山宏氏インタビュー

本誌「MASCHINEN KRIEGER」の連載でもおなじみの横山宏氏も、本作の戦闘機デザインに参加している。横山氏が今回“求道者ピッペ”をどのようなイメージに基づいてデザインしたのかについて、語ってもらった。

横山 宏氏
イラストレーター、モデラー、メカデザイナーとして、垣根無く活躍中。独自の雰囲気を持った作品は、熱狂的なファンを数多く生み出している。ゲーム業界のクリエーターにも横山氏のファンを自認する人は多い。

“求道者ピッペ”は、宗教的に崇高なイメージがあるという設定なんですね。この崇高な雰囲気を表すために、機体の色には白とか金を使ってみました。通常の軍用機ではちょっと考えられないような色ですけど。でも、これはほかの方がデザインした機体についても言えるかもしれませんね(笑)。それから、並列複座であるといったような機体の特性も考慮して、最初に5点ぐらいデザインを出しました。その画像をガイナックスの担当者にメールで送信してチェックしてもらいつつ、最適なものを模索していったという流れです。初の“オンラインデザイン”と言えるかもしれない(笑)。

実は、私は飛行機が大好きなんですよ。Flankerとかが好きなんで、頼まれてもいないのに垂直尾翼を2枚にしちゃったりしてるんですけど。ほかの方の機体も垂直尾翼が2枚のものが多いですね。垂直尾翼が2枚っていうのが好きなんですよ。やっぱりF-14 TomcatとかMiG-29とかね、昔見たときにかっこいいなと思ったんです。

蒼きウルをプレイするのも、飛行機を飛ばすのが好きな人が多いと思うんですよ。求道者ピッペは操縦が難しいそうなので、ちょっと大変かもしれませんが、うまく乗りこなすのを楽しんでほしいですね。

© 1999・2000 GAINAX © ガネーシャ

蒼きウル
Combat Flight Simulator
コンバットフライトシミュレータ
プレーン&ミッションモジュール
See in the Game!

ゲームデータの肥大化に備える

ここ数年、ゲームの容量は肥大化の一途をたどり、「UNREAL TOURNAMENT」や「NOCTURNE」のように2枚以上のCD-ROMで構成されるゲームも珍しくない。それに伴い、インストール時に必要となるハードディスク(以下、HDD)容量も多くなってきた。ゲームを快適に楽しむためには、データのほとんどをHDD上にコピーする"フルインストール"を選択する必要があるが、一つのゲームで1GBを超えることもあるため、HDDの容量が足りなくて困っている読者もいることだろう。しかし、ここ1、2年の間にHDDの大容量化と低価格化が一気に進み、10GBや20GBを超える製品でも安価に購入できるようになった。そこで今回は、大容量HDDの種類やパフォーマンスをチェックして、交換、増設時のポイントなどを紹介する。

文/ユービック・コンピューティング 平澤寿康

Ultra ATA/66への移行が進むIDEとさらなる高速化が進むSCSI

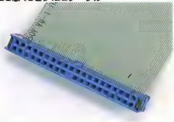
現在市販されているHDDは、インターフェースの違いでIDE仕様のものとSCSI仕様のものとに大別できる。IDE仕様のHDDは最も一般的に利用されているものだ。そして、現在IDE仕様HDDの多くが採用しているインターフェースはUltra ATA/66と呼ばれるものである。Ultra ATA/66は、HDD用インターフェースであるIDEを拡張して標準化されたATA/ATAPI-4に含まれるインターフェース規格だ。この規格には、従来のIDEではサポートされていなかったDMA転送(バスマスタ転送)モード(いわゆるUltra DMA)が用意されているが、その中で最大66MB/秒のデータ転送速度をサポートするUltra DMAモード4のことをUltra ATA/66と呼んでいる。

Ultra ATA/66対応のHDDで最大限のパフォーマンスを引き出すためには、搭載するパソコン(正確にはそのパソコンに採用されているチップセット)がUltra ATA/66をサポートしている必要がある。Ultra ATA/66をサポートするチップセットは、Intel 820やIntel 810、VIA Super South(Apollo Pro 133/133A)などいくつかあるが、まだまだ主流にはなっていない。しかし、Ultra ATA/66をサポートしていないパソコンでも、Ultra ATA/66インターフェースカードを利用すれば、Ultra ATA/66インターフェースを増設できる。もちろん、Ultra ATA/66対応のHDDをUltra ATA/33対応のインターフェースに接続して利用することも可能だが、その場合にはHDDのパフォーマンスをフルに引き出すことはできない。

これに対し、SCSIは従来から高速なデータ転送速度を誇るインターフェースとして広く利用されている。SCSI用HDDとしては、Ultra SCSI、Wide Ultra SCSI、Ultra2 SCSI、Ultra160 SCSIを採用した製品が出荷されている。この中で最も新しい規格がUltra160 SCSIだ。これは現在標準化作業中のSCSI-3ベースの規格で、最大160MB/秒という非常に高速なデータ転送速度を実現している。

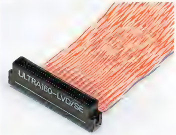
ATA、SCSIともに日々進化しており、そのたびにデータ転送速度も向上しているが、データ転送速度に関しては常にSCSIの方がATAよりも一歩先を進んでいるといっていいだろう。しかし、SCSI仕様のHDDを利用する場合には、HDDと共にSCSIホストアダプターも必要となるため、コストがかかるという大きな欠点がある。

80芯40ピンIDEケーブル

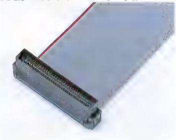


80芯40ピンIDEケーブルは、Ultra ATA/66対応HDDを接続する場合に必要となる。従来までの40芯40ピンIDEケーブルでは本来のパフォーマンスが引き出せないので注意しよう

68ピンUltra160 SCSIケーブル

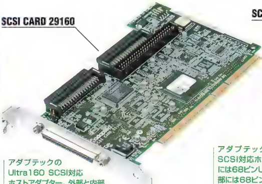


68ピンWide Ultra SCSIケーブル



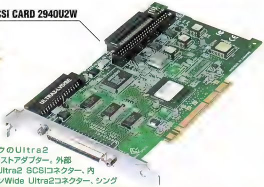
SCSIケーブルは、アダプテック製SCSIホストアダプターのパッケージに含まれている。信頼性の低いノーブランドケーブルでは正常に動作しない危険性があるので、純正ケーブルを使うようにしたい

SCSI CARD 29160



アダプテックのUltra160 SCSI対応ホストアダプター。外部と内部に装備しているコネクターの形状は2940U2Wと同じだが、新たにUltra160 SCSIをサポートしている。また、64ビットPCIをサポートしており、サーバー専用機などでRAIDを組んだ場合に、製品本来の性能を発揮する

SCSI CARD 2940U2W



アダプテックのUltra2 SCSI対応ホストアダプター。外部には68ピンUltra2 SCSIコネクター、内部には68ピンWide Ultra2コネクター、シングルエンド専用68ピンWideコネクター、50ピンNarrowコネクターの計三つを装備。実売価格は3万9,800円

ATA/ATAPI-4の転送モードと転送速度

	PIO	シングルワードDMA	マルチワードDMA	Ultra DMA
モード0	3.3MB/秒	2.1MB/秒	4.2MB/秒	16.7MB/秒
モード1	5.2MB/秒	4.2MB/秒	13.3MB/秒	25.0MB/秒
モード2	8.3MB/秒	8.3MB/秒	16.7MB/秒	33.0MB/秒
モード3	11.1MB/秒	—	—	49.8MB/秒
モード4	16.7MB/秒	—	—	66.0MB/秒

SCSI規格の転送速度とバス幅

	転送速度	バス幅
SCSI-1	5MB/秒	8ビット
Fast SCSI	10MB/秒	8ビット
Wide SCSI	20MB/秒	16ビット
Ultra SCSI	20MB/秒	8ビット
Wide Ultra SCSI	40MB/秒	16ビット
Ultra2 SCSI	40MB/秒	8ビット
Wide Ultra2 SCSI	80MB/秒	16ビット
Ultra160 SCSI (Ultra3 SCSI)	160MB/秒	16ビット

大容量HDD導入術

HDDを選ぶポイントとして ディスク回転速度が重要

HDDの種類は、インターフェースの違いだけでなく、ディスク回転速度の違いによっても分類できる。現在発売されているUltra ATA／66対応HDDでは、ディスク回転速度が5,400rpmのものと7,200rpmのもの、SCSI対応HDDでは、5,400rpm、7,200rpm、10,000rpmのものなどがある。ディスク回転速度による違いは、データ転送速度に表れる。

HDDは常に一定の速度で回転しており、そのディスク上に小さなヘッドで磁気情報を書き込んだり読み取ったりすることで、データの読み書きを行っている。HDDに内蔵されている磁気ディスクの枚数と容量がまったく同じであれば、ディスクの回転速度が速いほどデータの読み書きが高速にできるため、それだけデータ転送速度が高速になる。ちなみに、Ultra ATA／66仕様のHDDでは、ディスク回転速度が7,200rpm対応ドライブのメディア転送速度（HDD内部でのデータ転送速度）は32〜35GB／秒ほどだが、5,400rpm対応ドライブでは27〜34GB／秒とやや劣っている。

ただ、ディスク回転速度だけでそのHDDの性能が決まるわけではない。ディスク1枚（プラッターと呼ぶ）当たりの記憶容量やキャッシュメモリーの搭載量の違いによってもデータ転送速度が違ってくる。プラッター当たりの記憶容量が多ければ、それだけ高密度にデータが記録されることとなり、同じ速度で回転していれば、単位時間当たりにヘッドが走査できるデータ量は記録密度の高い方が多くなる可能性が高い。つまり、同じ容量で同じディスク回転速度のHDDでも、内蔵されるプラッター数が少ない方がデータ転送速度が速い場合があるのだ。また、キャッシュメモリーの搭載量は512KBまたは2MBのものが多いが、もちろん容量が多い方が有利なのは言うまでもない。

そういった意味では、HDDはインターフェースの違いも重要であるが、ディスク回転速度やプラッター当たりの記憶容量の違い、キャッシュメモリーの搭載量なども重要なポイントといえる。

Ultra ATA／66対応で 7,200rpmのHDDがお勧め

では、実際にHDDを増設する場合には、どのような製品を選べばよいのだろうか。少しでもパフォーマンスが高い方がいいのであれば、迷わずUltra 160 SCSI仕様でディスク回転速度が10,000rpm以上のHDDとなるだろう。しかし、SCSI仕様のHDDは単価が高いだけでなく、別途Ultra160 SCSI対応のSCSIホストアダプターも購入しなければならなくなるため、かなりの出費を強いられる。そして、現在発売されている最も高速なHDDでもデータ転送速度は40MB／秒程度（実効速度はそれより遅い）で、Ultra ATA／66の上限である66MB／秒にも届いていない。ということは、Ultra160 SCSI用のHDDであっても、Ultra ATA／66対応HDDと比較して大幅にパフォーマンスが向上するとは考えにくい。

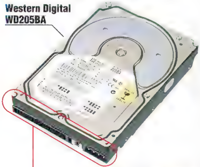
そうなると、Ultra ATA／66対応のHDDがコスト的にもパフォーマンス的にもお勧めということになる。20GB前後のHDDの実売価格を調べてみると、かなり価格にばらつきがあることが分かる。同じメーカーで、同じディスク回転速度、同じ容量のHDDでも価格に違いがある。これは、内蔵しているディスクの違いによるものと考えていい。基本的に同じ容量であれば、ディスク回転速度が速いほど、またプラッター当たりの記憶容量が多いほど価格が高くなる傾向にある（量産効果などの関係で実際にはやや異なる）。

もちろん、単位容量当たりの価格で選択するというのも一つの方法だが、価格差はそれほど大きくないので、容量だけでなくパフォーマンスにもこだわった選択をしてみてはどうだろうか。

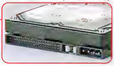
Western Digital
WD205AA

記憶容量：20.5GB
回転速度：5,400rpm
ディスク枚数：3枚
インターフェース：40ピンEIDE(Ultra ATA／66)
バッファ容量：2MB
平均シークタイム：9.5ミリ秒
実売価格：1万6,500円（2000年1月下旬時点）

Western Digital
WD205BA

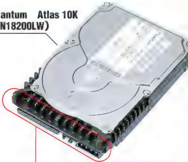


インターフェース（40ピンEIDE）

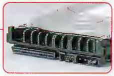


記憶容量：20.5GB
回転速度：7,200rpm
ディスク枚数：2枚
インターフェース：40ピンEIDE(Ultra ATA／66)
バッファ容量：2MB
平均シークタイム：9.0ミリ秒
実売価格：1万8,200円（2000年1月下旬時点）

Quantum　Atlas 10K
（TN18200LW）



インターフェース（68ピンWide）



記憶容量：18.2GB
回転速度：10,000rpm
ディスク枚数：6枚
インターフェース：68ピンWide（Ultra160 SCSI、Ultra2 SCSI、Ultra SCSI）
バッファ容量：2MB
平均シークタイム：5.0ミリ秒
実売価格：6万4,500円（2000年1月下旬時点）

ハードディスクの実勢販売価格（2000年1月上旬秋葉原調べ）

	インターフェース	容量	ディスク回転速度	キャッシュ	プラッター容量	販売価格	1GB当たりの価格
IBM DPTA-352250	Ultra ATA/66	22.5GB	5,400rpm	512KB	7.5GB	1万8,500円	822円
IBM DJNA-352030	Ultra ATA/66	20.3GB	5,400rpm	2MB	5.0GB	1万6,500円	813円
Quantum FBLCT20.4AT	Ultra ATA/66	20.4GB	5,400rpm	512KB	10.2GB	1万9,000円	931円
Quantum FBLCT17.3AT	Ultra ATA/66	17.3GB	5,400rpm	512KB	8.6GB	1万6,000円	925円
Western Digital 205AA	Ultra ATA/66	20.5GB	5,400rpm	2MB	6.8GB	1万6,500円	805円
Maxtor 92049U4	Ultra ATA/66	20.4GB	5,400rpm	2MB	10.2GB	1万7,000円	833円
Maxtor 92041U4	Ultra ATA/66	20.4GB	5,400rpm	512KB	10.2GB	1万6,500円	809円
IBM DPTA-372050	Ultra ATA/66	20.5GB	7,200rpm	2MB	6.8GB	1万8,500円	902円
IBM DJNA-371800	Ultra ATA/66	18.0GB	7,200rpm	2MB	4.5GB	1万9,500円	1,083円
Quantum FBKX20.5AT	Ultra ATA/66	20.5GB	7,200rpm	512KB	6.8GB	1万9,000円	927円
Western Digital 205BA	Ultra ATA/66	20.5GB	7,200rpm	2MB	6.8GB	1万8,200円	888円
Seagate ST320430A	Ultra ATA/66	20.5GB	7,200rpm	512KB	6.8GB	1万8,000円	882円
Maxtor 92049U6	Ultra ATA/66	20.4GB	7,200rpm	2MB	6.8GB	1万8,800円	922円
IBM DMVS18LVD	Ultra160 SCSI	18.2GB	10,000rpm	2MB	3.6GB	7万円	3,825円
IBM DNES-318350LVD	Ultra2 SCSI	18.2GB	7,200rpm	2MB	3.6GB	4万3,000円	2,363円
IBM DNES-318350UW	Wide Ultra SCSI	18.2GB	7,200rpm	2MB	3.6GB	4万3,000円	2,363円

製品の仕様に関する問い合わせ先

■アダプテックジャパン　http://www.adaptec.co.jp/
■ウエスタンデジタルジャパン
http://www.wdc.com/translate/jp/
■日本クアンタム ペリフェラルズ
http://www.quantum.co.jp/

製品の購入に関する問い合わせ先

■シネックス（上記3メーカーの正規販売代理店）
http://www.synnex.co.jp/

ベンチマークテストによるHDDのパフォーマンスチェック

それでは、いくつかのベンチマークテストを行ってHDDのパフォーマンスを検証してみることにしよう。今回テストに使用したHDDは、下表に示した3種類のドライブだ。このうち2製品はUltra ATA／66対応のIDE仕様HDDで、残りの一つはUltra160 SCSI対応HDDとなっている。

テスト環境は、マザーボードとしてUltra ATA／66コントローラーをオンボード搭載しているAbit Computer社のBE6(Intel440BX採用)を使い、CPUにPentiumIII 700MHz、メインメモリーに128MBのSDRAM(PC100対応)、ビデオカードにカノープスのSPECTRA 5400 Premium Editionを組み合わせた。また、SCSI仕様HDDを接続するSCSIホストアダプターは、アダプテックのUltra160 SCSI対応のSCSI CARD 29160と、Ultra2 SCSI対応のSCSI CARD 2940U2Wの2枚を用意した。

ベンチマークテストに使用したソフトは、Ziff-Davis社の総合ベンチマークソフト「WinBench 99 Ver1.1」で、その中からHDDの総合的なパフォーマンスが測定できる「Business Disk WinMark 99」および「High-End Disk WinMark 99」と、HDDのデータ転送速度やディスクアクセスタイムが測定できる「Disk Inspection Tests」を走らせた。また、同時にWindows 98 Second Edition(以下、Win98 SE)の起動時間の測定と、「QUAKE Ⅲ ARENA」のTimedemo(DEMO001)も行った。ディスクのフォーマットについては、用意したHDDの全領域をFAT32で1パーティションとして確保した状態で測定した。また、Win98 SEの起動時間は、各HDDにOSをデフォルト環境でインストールした直後の状態で、Windowsロゴが表示された瞬間からディスクアクセスが終了するまでの時間を、ストップウォッチを利用して手動で3回ずつ計測して平均値を出した。

Ultra ATA／66の環境をそろえてメモリーを増やすのが理想のゲーム環境

結果を見ると、ディスク回転速度が速い方が良い結果を示しているものがほとんどであった。しかし、Business Disk WinMark 99の結果は、ディスク回転速度と比例した結果とはならなかった。

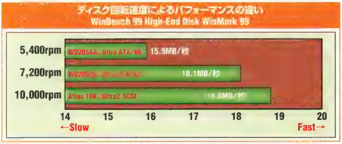
また、接続インターフェースの違いによる結果の差だが、Ultra2 SCSIとUltra160 SCSIとではほとんどといっていいほど結果に差が出なかったが、一方Ultra ATA／33とUltra ATA／66を比較するとかなりの差が出ている。

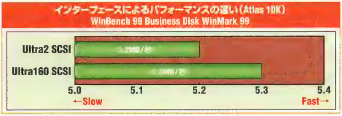
SCSIの場合、Ultra2 SCSIは40MB／秒というデータ転送速度が確保されており、これはHDD内部のデータ転送速度を上回っているため、インターフェースをUltra160 SCSIに変更しても差が出なかったのだろう。また、Ultra160 SCSIの本来のパフォーマンスを引き出すには、64ビットPCIに対応したマザーボードを用意して、複数のHDDを使ってRAIDを組む必要がある。RAIDのストライピング機能を使ってデータを複数のHDD上に分散させ、同時に読み書きするように設定すれば、高速なSCSIインターフェースの性能を生かしたパフォーマンスの向上を実現できるはずだ。

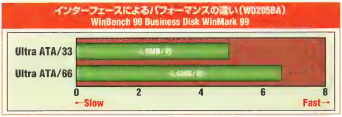
IDEについてはUltra ATA／33の計測値がUltra ATA／66の結果よりもかなり劣っていることが注目される。最新のHDDでは、キャッシュにヒットすることでUltra ATA／33の最高データ転送速度である33MB／秒にかなり近づく(または上回る)ことがあると考えられる。やはり、Ultra ATA／66対応のHDDを利用する場合には、Ultra ATA／66に対応したマザーボードまたはUltra ATA／66インターフェースカードを利用するべきだろう。

ところで、Win98 SEの起動時間だが、これはどのHDDでも計測の誤差の範囲と思われるような違いしか見られなかった。テストは、不要なデバイスドライバやアプリケーションがまったくインストールされていない状況で測定したため、実際にHDDを使用する場合は起動時間にこれ以上の差が出る可能性は否定できないが、それでも大幅な違いが出るとは考えにくい。Windowsの起動時間やアプリケーションの起動時間などは、HDDのパフォーマンスよりもパソコンに搭載されているメインメモリーの搭載量による影響の方が大きい。そのため、OSやゲームの起動時間を短縮したいのであれば、HDDのパフォーマンスを上げるよりも、メインメモリーの搭載量を増やした方が効果的だろう。

QUAKE Ⅲのtimedeoの結果については、どのHDDでもほとんど差が出なかった。QUAKE Ⅲはマップデータの読み込みが終了すると、プレイ中はHDDにアクセスを行うことがほとんどないため、HDDの違いによる差が見られなかった。







HDDのパフォーマンステスト

		WD205AA 5,400rpm		WD205BA 7,200rpm		Atlas 10K 10,000rpm	
		Ultra ATA／66	Ultra ATA／33	Ultra ATA／66	Ultra ATA／33	Ultra2 SCSI	Ultra160 SCSI
1	QUAKE Ⅲ(1024×768ドット、32ビットカラー)	35.1fps	35.2fps	35.2fps	35.2fps	35.2fps	35.2fps
2	WinBench 99 Business Disk WinMark 99	7.1MB／秒	5.2MB／秒	6.6MB／秒	4.9MB／秒	5.2MB／秒	5.3MB／秒
3	WinBench 99 High-End Disk WinMark 99	15.9MB／秒	15.1MB／秒	18.1MB／秒	16.3MB／秒	18.8MB／秒	18.6MB／秒
4	WinBench 99(Disk Access Time)	15.5ミリ秒	15.5ミリ秒	14.4ミリ秒	14.1ミリ秒	8.9ミリ秒	8.9ミリ秒
5	WinBench 99(Disk Transfer Rate : Beginning)	23.0MB／秒	23.0MB／秒	20.0MB／秒	20.5MB／秒	25.7MB／秒	25.7MB／秒
6	WinBench 99(Disk Transfer Rate : End)	14.4MB／秒	14.4MB／秒	14.4MB／秒	14.4MB／秒	18.2MB／秒	18.2MB／秒
7	Windows 98の起動時間	13秒	14秒	13秒	15秒	15秒	15秒

補足：1、2、3、5、6の計測値は数字が大きい方が高速で、4、7は数字が低い方が高速

新しいHDDを安全に導入、増設するためのFAQ

Q FAT16とFAT32のどちらを使うべきか

A Windows 95 OSR2からサポートされた新しいファイルシステムFAT32。FAT32ではクラスターの位置を管理するテーブルのサイズが32ビットとなったことで、管理できる容量が、従来のFAT16の2GBから2TB(2TB=2048GB)に増えている。これによって、2GBを超える容量のHDDでも、すべての領域を一つのパーティションとして扱えるようになった。では、FAT16とFAT32のどちらを利用すべきなのだろうか。

FAT16はFAT32よりも管理テーブルサイズが小さいため、ディスクアクセス時のオーバーヘッドが少なく、それだけパフォーマンスが向上するが、体感できるほどの差は出ない。一方、FAT32はクラスターサイズを小さくできるため、ディスクの無駄を少なくできる。さらに、大容量HDDを使ってFAT16でパーティションを確保すると、多数のパーティションができてしまうこととなり、ドライブの管理がしにくくなる。しかも、HDDは外周部から内周部に向かってデータが保存されていくが、外周部のデータ転送速度が最も高速で内周部が低速である。そのため、1台のHDDに複数のパーティションを確保した場合、後に確保したパーティションほどデータ転送速度が遅くなってしまう。

やはり、大容量HDDを利用する場合には、全領域をFAT32で一つのパーティションとして確保して利用するのが、最も賢い利用方法だろう。

ファイルフォーマットによるパフォーマンスの違い

	FAT16	FAT32
QUAKEⅢ(1024×768ドット、32ビットカラー)	35.0fps	35.2fps
WinBench 99 Business Disk WinMark 99	6.7MB/秒	6.6MB/秒
WinBench 99 High-End Disk WinMark 99	18.7MB/秒	18.1MB/秒
WinBench 99(Disk Access Time)	9.8ミリ秒	14.4ミリ秒
WinBench 99(Disk Trasfer Rate:Beginning)	21.8MB/秒	20.0MB/秒
WinBench 99(Disk Trasfer Rate:End)	19.5MB/秒	14.4MB/秒
Windows 98の起動時間	12秒	13秒

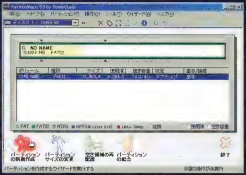
テストに使用したHDD:WD205BA(Ultra ATA/66)

ベンチマークテストの結果を見ると、FAT16の方が良い計測値が出ている。ただし、大容量HDDを導入する場合、一つのパーティションでドライブが構成できるFAT32の方が使い勝手が良い

Q FAT16で利用していたHDDをFAT32に移行させるにはどうすればいいか

A Windows98には、「ドライブコンバータ」というツールが標準で用意されており、これを使えばFAT16で確保したパーティションをFAT32に変換できる。パーティション構成を変化させるつもりがないのであればそのツールを利用すればよい。しかし、1台のHDDに複数のFAT16パーティションが確保されていて、それを一つのFAT32パーティションとして確保し直す場合は、一度すべてのパーティションを削除し、改めてHDD全体をFAT32のパーティションとして確保し直す必要がある。もちろん、その場合には既存のパーティションに保存されていたデータはすべて失われてしまう。

そこで、ネットジャパンの「Partition Magic」や、ソフトボートの「Partition Commander」といったHDDユーティリティーを利用すれば、HDDに保存されているデータを消してしまうことなくパーティション構成を変更することが可能だ。OSやアプリケーションの再インストール、データのバックアップなどといった手間を省きたいのであれば、そういったツールを活用することをお勧めする。



HDDのファイルフォーマットやパーティション構成を変更する場合、通常はFDISKというDOSコマンドを使用するが、このPartitionMagic 5.0を使えば、Windows 98上で簡単に変更できる。販売元のネットジャパンのURLは http://www.netjapan.co.jp/

Q Windows 98とWindows 2000を共存させる方法はあるのか

A Windows NT4.0の後継OSに当たるWindows 2000が2月18日にリリースされた。Windows 2000は、Windows 98やWindows NT4.0上からアップグレードインストールすることで、従来の環境がそのまま移行できるようになっている。しかし、実際にはWindows 2000ですべてのアプリケーションやハードウェアが正常に動作するとは限らないため、当分の間はWindows 98と共存させて利用したいと考えている人が多いと思う。

もちろん、Windows 98とWindows 2000を共存させて利用することは可能だ。Windows 98が起動している状態でWindows 2000のインストールを開始し、セットアップウィザードのオプションとして「Windows 2000を新規インストールする」という項目を選び、Windows 98と違うフォルダか、違うパーティションを選んでインストールを行えばよい。これで、パソコン起動時にWindows 98またはWindows 2000を選択して起動できるようになる。

ただし、Windows 2000をインストールした後にWindows 98をインストールすると、HDDのブートセクターが書き換えられ、起動するOSの選択ができなくなってしまうので注意してほしい。

Windows 2000のセットアップウィザードのオプションから「新規インストール」を選べば、インストール済みのWindows 98とWindows 2000を共存させることができる

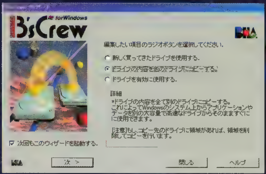
Q これまで使っていたHDDの内容を新しいHDDに移し替えるにはどうすればいいか

A 新しいHDDを購入して取り付けた場合、通常はOSやアプリケーションを再インストールして環境を構築し直すのが普通だろう。しかし、「DIABLO」のように、OSのシステムデータ(レジストリー)にキャラクターデータを保存するタイプのゲームをプレイしている場合は、できればHDDの内容をそのまま新しいHDDに移し替えたい。

そのような場合には、市販ソフトを利用するのが最も安全かつ簡単だ。ビー・エイチ・エーの「B's Crew」などがそれに当たる。利用方法はツールによって異なるが、基本的に既存のHDDをコピー元に、新しいHDDをコピー先に指定すれば、コピー元のHDDの内容がそのまま新しいHDDにコピーされる。あとは、HDDを差し替えるだけで以前の環境そのままにパソコンが起動するはずだ。

また、そういったツールを利用することなくHDDの内容を丸ごと移し替える方法もある。それは、Windows 98をMS-DOSモードで起動し、Windows 98に含まれているコピーコマンド(XCOPY32)を利用するという方法だ。この方法であれば新たにソフトを買わなくても済む。しかし、この方法はDOSコマンドに精通している必要があるだけでなく、途中でコマンドの入力を間違えると、これまで使っていたHDDの内容を消失してしまう危険性がある。やはり、多少コストがかかっても専用ソフトを利用した方が安全で確実だ。

ちなみに、Windows 98に付属している「Microsoftバックアップ」を利用する方法も考えられるが、Microsoftバックアップは非常に手間がかかるだけでなく、以前の環境が100%復元されるわけではない(デスクトップのアイコンの位置などが失われる)ため、あまりお勧めできない。



今まで使っていたHDDの中身を新しいHDDに丸ごとコピーできるB's Crew。ウィザードの指示に従って操作するだけで、簡単に移行が完了する。開発元のビー・エイチ・エーのURLは http://www.bha.co.jp/

Gamer's BATTLE

1999年12月号で「Asheron's Call」の魔法の作成方法について解説したが、発売から月日がたち、高ランクの魔法が使えるプレイヤーも多くなってきた。今回は、よく使われる有効な魔法を系統別にピックアップし、その魔法の秘薬の組み合わせを一覧にしたので、参考にしてほしい。

文／中島　渉

ACの魔法作成の組み合わせを系統別に一挙公開

組み合わせの規則性を見つけよう

「Asheron's Call」(以下、AC)では、秘薬の組み合わせが分からなければ、詠唱できる魔法が増やせないということは、今まで何度か説明した。Formulaには、魔法の系統ごとにある程度組み合わせの規則性が存在する。この規則性を見つけることができれば、Spellbookを魔法で埋めていくことは容易だろう。今回は、系統ごとに有効な魔法をピックアップし、その魔法のFormulaを一覧表にしてまとめた。また、Life Magicのように、術者に唱える"Self"と他者に唱える"Other"の2タイプが存在する魔法に関しては、どちらかを表に掲載し、もう一つのタイプは文中で説明を補足した。

Alchemical Substanceを変更せよ
War Magicの作成ポイント

攻撃魔法であるWar Magicには、あまり種類がない。7種類ある魔法のFormulaを見てもらうと分かるが、Alchemical Substanceを変えるだけで、さまざまなWar Magicを習得できる。TalismanやPowderは比較的消耗しやすい秘薬なので、War Magicをメインの魔法として戦うキャラクターの場合、これらを多めに携行するのが良いだろう。

4系統にそれぞれ法則がある
Life Magicの作成ポイント

Life Magicは、ステータスやスキルの効果を増加させるものと、減少させるものの2種類が存在する。また、その2種類は、術者用の"Self"と他者用の"Other"にさらに分類できる。従って、魔法の総数は多いものの、種類としてはそれほど多くない。Protection(防御)系のSelf魔法では、TalismanにCederが使われているが、これをOther魔法にしたければ、Talismanを

ランク2以上の魔法になると、Taperという新たな秘薬をFormulaに組み込まなければならない。これは魔法屋で購入することができるが、40pと非常に高価だ

Life Magicユーザーの必須魔法"Armor Self"。ランク1ではそれほど効果は期待できないが、ランク3ともなると、その効果は非常に大きい。この魔法が付与されているJewelは人気が高くなっている

War MagicのFormula

[illegible]	Scarab	Herb	Powder	Alchemical Substance	Talisman	[illegible]
Acid Stream	Lead	Hawthorn	Onyx	Brimstone	Birch	Acidのダメージ
Shock Wave	Lead	Hawthorn	Onyx	Vitriol	Birch	Bludgeoningのダメージ
Flame Bolt	Lead	Hawthorn	Onyx	Turpeth	Birch	Flameのダメージ
Force Bolt	Lead	Hawthorn	Onyx	Realgar	Birch	Piercingのダメージ
Frost Bolt	Lead	Hawthorn	Onyx	Colcothar	Birch	Frostのダメージ
Lightning Bolt	Lead	Hawthorn	Onyx	Cobalt	Birch	Lightningのダメージ
Whirling Bolt	Lead	Hawthorn	Onyx	Verdigris	Birch	Slashingのダメージ

Life MagicのFormula

[illegible]	[illegible]	[illegible]	Powder	Alchemical Substance	Talisman	[illegible]
Acid Protection Self	Lead	Wormwood	Onyx	Gypsum	Cedar	Acidに対する抵抗力増加
Blade Protection Self	Lead	Wormwood	Onyx	Turpeth	Cedar	Slashingに対する抵抗力増加
Bludgeoning Protection Self	Lead	Wormwood	Onyx	Vitriol	Cedar	Bludgeoningに対する抵抗力増加
Cold Protection Self	Lead	Wormwood	Onyx	Cinnabar	Cedar	Frostに対する抵抗力増加
Fire Protection Self	Lead	Wormwood	Onyx	Stibnite	Cedar	Flameに対する抵抗力増加
Lightning Protection Self	Lead	Wormwood	Onyx	Brimstone	Cedar	Lightningに対する抵抗力増加
Piercing Protection Self	Lead	Wormwood	Onyx	Quicksilver	Cedar	Piercingに対する抵抗力増加
Armor Self	Lead	Wormwood	Onyx	Cobalt	Cedar	Armor Valueを増加
Revitalize Self	Lead	Hyssop	Amber	Cinnabar	Willow	Staminaを回復
Rejuvination Self	Lead	Mugwort	Amber	Cinnabar	Willow	Stamina回復量を増加
Heal Self	Lead	Hyssop	Amber	Colcothar	Willow	Healthを回復
Harm Other	Lead	Mandrake	Amber	Colcothar	Hemlock	対象のHealthを減少
Regeneration Self	Lead	Mugwort	Amber	Colcothar	Willow	Health回復量を増加
Drain Mana Other	Lead	Damiana	Amber	Gypsum	Alder	対象のManaを減少させ、術者に還元
Mana Renewel Self	Lead	Mugwort	Amber	Gypsum	Willow	Mana回復量を増加

GROUND

Ebonyに変更するだけで習得できる。また、減少の効果がある魔法にしたければ、HarbをGinsengに変更するだけである。

次に、ステータスを増減させる系統だが、増加の効果を持つSelf魔法をOther魔法にするには、Talismanの個所を、Willowの代わりにYewかHemlockに変更する。また、減少の効果を持つ魔法にしたい場合は、Harbの個所を、HyssopやMugwortの代わりにMandrakeやBistortといったものに変更すればよい。

規則性は単純明快
Item Enchantmentの作成ポイント

武器や防具に対して魔法を付与するItem EnchantmentのFormulaは、おおまかに2種類に分けられる。PowderにOnyxを使い、主に防具に対しての魔法を付与するタイプと、Turquoiseを使い、武器に対して魔法を付与するタイプだ。表を見れば分かるように、このどちらにも比較的単純な規則性がある。表に掲載してあるのは、ほとんどが効果を増大させるものであるが、これを減少させるためには、HarbのHyssopをMandrakeに変えるだけである。

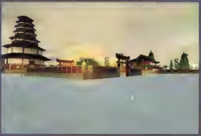
Life Magicに似た傾向がある
Creature Enchantmentの作成ポイント

Creature Enchantmentは、Life Magicと同様に、ステータスやスキルの効果を増加／減少させるものがあり、SelfとOtherの分類もできるので、計4種類となっている。Formulaの組み合わせもLife Magicに似た傾向がある。Self魔法では、TalismanにRowanを使用するが、Other魔法にする場合は、PoplarかBlackthornを使用する。また、減少させる効果を持つ魔法を作成したい場合、増大させる効果を持つ魔法のHarbを、HyssopからMandrakeに変更する。これだけで、膨大な数のCreature Enchantmentを習得できるようになる。

魔法の組み合わせと直接関係はないが、魔法使い用のローブが存在する。フード付きのものとフードがないものの2種類があり、見た目がかっこいいので、愛用するプレイヤーも多い

季節が導入されたDereth

現実の世界と同じように、パッチの修整によって、Derethの世界にも季節が導入された。原稿執筆時点の2000年1月では冬景色となっており、所々に雪だるまやキャンドルツリーが飾ってある。Shoushi(右画面)では、提灯が飾られていて、何とも幻想的な雰囲気を醸し出していた。



Item EnchantmentのFormula

魔法の名称	Scarab	Herb	Powder	Alchemical Substance	Talisman	[illegible]
Blood Drinker	Lead	Hyssop	Turquoise	Quicksilver	Ashwood	Weaponのダメージを増加
Defender	Lead	Hyssop	Turquoise	Turpeth	Ashwood	Melee Defenceスキルを増加
Heart Seeker	Lead	Hyssop	Turquoise	Vitriol	Ashwood	Attack Skillを向上
Swift Killer	Lead	Hyssop	Turquoise	Stibnite	Ashwood	Weapon Speedを向上
Acid Bane	Lead	Hyssop	Onyx	Gypsum	Ashwood	Acidに対する抵抗力増加
Blade Bane	Lead	Hyssop	Onyx	Turpeth	Ashwood	Slashingに対する抵抗力増加
Bludgeon Bane	Lead	Hyssop	Onyx	Vitriol	Ashwood	Bludgeoningに対する抵抗力増加
Frost Bane	Lead	Hyssop	Onyx	Cinnabar	Ashwood	Frostに対する抵抗力増加
Flame Bane	Lead	Hyssop	Onyx	Stibnite	Ashwood	Flameに対する抵抗力増加
Lightning Bane	Lead	Hyssop	Onyx	Brimstone	Ashwood	Lightningに対する抵抗力増加
Piercing Bane	Lead	Hyssop	Onyx	Quicksilver	Ashwood	Piercingに対する抵抗力増加
Impenetrability	Lead	Hyssop	Onyx	Cobalt	Ashwood	Armor Valueを増加
True Value	Lead	Mandrake	Turquoise	Cinnabar	Ashwood	アイテム鑑定時の難易度減少
Weaken Lock	Lead	Mandrake	Turquoise	Verdigris	Ashwood	ロックされたドアの開錠難易度減少

Creature EnchantmentのFormula

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Alchemical Substance	Talisman	[illegible]
Axe Mastery	Lead	Hyssop	Quartz	Stibnite	Rowan	Axeスキルを向上
Dagger Mastery	Lead	Hyssop	Quartz	Realgar	Rowan	Daggerスキルを向上
Mace Mastery	Lead	Hyssop	Quartz	Vitriol	Rowan	Maceスキルを向上
Spear Mastery	Lead	Hyssop	Quartz	Brimstone	Rowan	Spearスキルを向上
Staff Mastery	Lead	Hyssop	Quartz	Turpeth	Rowan	Staffスキルを向上
Sword Mastery	Lead	Hyssop	Quartz	Quicksilver	Rowan	Swordスキルを向上
Unarmed Combat Mastery	Lead	Hyssop	Quartz	Cinnabar	Rowan	Unarmed Combatスキルを向上
Bow Mastery	Lead	Hyssop	Carnelian	Stibnite	Rowan	Bowスキルを向上
Crossbow Mastery	Lead	Hyssop	Carnelian	Brimstone	Rowan	Crossbowスキルを向上
Throwns Weapons Mastery	Lead	Hyssop	Carnelian	Verdigris	Rowan	Thrown Weaponsスキルを向上
Creature Enchantment Mastery	Lead	Hyssop	Agate	Gypsum	Rowan	Creature Enchantmentスキルを向上
Item Enchantment Mastery	Lead	Hyssop	Agate	Colcothar	Rowan	Item Enchantmentスキルを向上
Life Magic Mastery	Lead	Hyssop	Agate	Cinnabar	Rowan	Life Magicスキルを向上
War Magic Mastery	Lead	Hyssop	Agate	Verdigris	Rowan	War Magicスキルを向上
Arcane Enlightenment	Lead	Hyssop	Agate	Cadmia	Rowan	Arcane Loreスキルを向上
Magic Item Expertize	Lead	Hyssop	Agate	Vitriol	Rowan	Appraise Magic Itemスキルを向上
Mana Conversion Mastery	Lead	Hyssop	Agate	Cobalt	Rowan	Mana Conversionスキルを向上
Impregnability	Lead	Hyssop	Hematite	Brimstone	Rowan	Missile Defenseスキルを向上
Invulnerability	Lead	Hyssop	Hematite	Realgar	Rowan	Melee Defenseスキルを向上
Magic Resistance	Lead	Hyssop	Hematite	Colcothar	Rowan	Magic Defenseスキルを向上
Armor Expertize	Lead	Hyssop	Hematite	Gypsum	Rowan	Appraise Armorスキルを向上
Deception Mastery	Lead	Hyssop	Bloodstone	Gypsum	Rowan	Deceptionスキルを向上
Fealty	Lead	Hyssop	Bloodstone	Cinnabar	Rowan	Loyaltyスキルを向上
Healing Mastery	Lead	Hyssop	Bloodstone	Turpeth	Rowan	Healingスキルを向上
Item Expertize	Lead	Hyssop	Bloodstone	Cadmia	Rowan	Appraise Itemスキルを向上
Jumping Mastery	Lead	Hyssop	Bloodstone	Cobalt	Rowan	Jumpingスキルを向上
Sprint Mastery	Lead	Hyssop	Bloodstone	Verdigris	Rowan	Runスキルを向上
Leadership Mastery	Lead	Hyssop	Bloodstone	Stibnite	Rowan	Leadershipスキルを向上
Lockpick Mastery	Lead	Hyssop	Bloodstone	Quicksilver	Rowan	Lockpickスキルを向上
Monster Attunement	Lead	Hyssop	Bloodstone	Colcothar	Rowan	Assess Monsterスキルを向上
Person Attunement	Lead	Hyssop	Bloodstone	Realgar	Rowan	Assess Personスキルを向上
Weapon Expertize	Lead	Hyssop	Bloodstone	Cadmia	Rowan	Appraise Weaponスキル向上
Focus	Lead	Hyssop	Moonstone	Quicksilver	Rowan	Forcus値を増加
Coordination	Lead	Hyssop	Moonstone	Cinnabar	Rowan	Coordination値を増加
Willpower	Lead	Hyssop	Moonstone	Cobalt	Rowan	Self値を増加
Endurance	Lead	Hyssop	Moonstone	Vitriol	Rowan	Endurance値を増加
Quickness	Lead	Hyssop	Moonstone	Cadmia	Rowan	Quickness値を増加
Strength	Lead	Hyssop	Moonstone	Realgar	Rowan	Strength値を増加

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

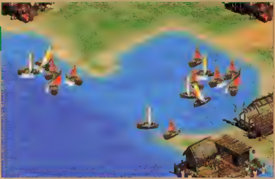
トレンドの戦術を経過時間ごとに詳細解説

1999年11月の発売以来、日本でも着々と人気を集め、多くのプレイヤーが対戦を行っている「Age of EmpiresⅡ:The Age of Kings」。現在、MSN Gaming Zoneでは、前作のアドオンパック「The Rise of Rome」にはない、AoKならではの戦術が生まれている。今回は、その戦術に焦点を当て、対戦時にどのように戦われているのかを、経過時間ごとに解説していこう。

ゲーム開始直後

序盤の進化には魚群の確保が大切

「Age of EmpiresⅡ:The Age of Kings」(以下、AoK)では、"アラビア"と"深い森"を除くほとんどの対戦マップにおいて、スタート地点の近くに海や川が存在する。海や川に生息する魚群は、木の実と同じように、初期配置されている天然の食料だ。小魚以外の魚群(カジキやマグロ)の捕獲スピードは、木の実やイノシシといった陸上の食料よりも速い。従って、序盤の食料確保は海で行うのが定番となっている。暗黒の時代から領主の時代に入る時間帯で漁船を10隻程度用意できれば、定期的に食料を採取できるだろう。また、時代が進み、近場の魚群をすべて取り尽くしてしまった場合、Deleteキーで漁船を廃棄して、ユニット数を減らしておくと良い。



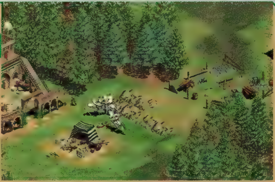
海や川があるマップでは、漁船を使って進化していくのが一般的だ。領主の時代に突入したときに20隻程度の漁船と、港を三つ用意できれば、"幅広く"進化してけるだろう

開始20~25分

進化のスピードが勝負を左右する

この序盤の時間帯は危険に満ちあふれているので、ゲーム中で最も警戒しなければならない。序盤の進化の度合いが勝敗に大きく関係してくる。進化が遅い場合、相手から受ける初期ラッシュに対応できないということがあるのだ。初期ラッシュのよくあるパターンとして、城主の時代に入ってから数ユニットの騎兵を生産し、ラッシュを行うというものがある。戦闘ユニットをまったく生産せずにこの時間帯まできた場合、これらの騎兵を除去できずに、木材や金、石といった資源の採取を行う町の人が全滅してしまう可能性がある。また、仮に全滅しなくても、生産力の低下によって、進化スピードの減退はじゅうぶん起こり得る。

このラッシュに対応するには、槍兵を数ユニット生産しておくだけで防ぐことができる。また、資源の採取ポイントに塔を建てておくのも良い防御方法だ。塔や町の中心に駐留してラッシュを防ぐ場合には、弓矢の射程が重要なポイントになる。"矢羽根"のテクノロジーは必ずアップグレードしておこう。



資源を採取している場所を無防備にしておくと、画面のようになすすべもなく、一方的に倒されてしまう。塔を建てるか、槍兵を数ユニット用意しておくと良い

ちなみに、領主の時代は、ユニット数がそろえられないことと、ユニットを生産するために進化がままならないので、ラッシュはあまり行われない。

開始25~30分

小競り合いの微妙なテクニックが必要

城主の時代に入り、生産力もある程度確保できて、戦闘ユニットが数多くそろえられるようになるのがこの時間帯だ。ここで戦術のメインとなるのは、小規模でありながら、しっかりとしたユニット編成による侵攻である。長剣剣士、射手、騎兵の混成十数ユニット程度で編成しよう。マルチプレイでは、マップ中央付近に橋頭堡(部隊を守り、攻撃の足場となる砦)を築き、この場所を占拠できたチームが圧倒的に有利になる。マップ中央への陣地拡大が、今後の戦局の要となるのだ。城主の時代に入ったら、マップ中央付近に町の人を多数派遣して、各種育成所、城、町の中心といった、ユニットを生産できる建物を素早く建てる。そのためには、町の人を守るための防御ユニットが必要である。中心付近を占拠しても、相手側の反撃が弱い場合には、一気に相手陣地まで攻めこんでみるのも良いだろう。

城主の時代に入ってしまうと、相手に押され気味のとき、壁で相手の進入経路をふさいでも安心はできない。少々の時間稼ぎにしかならないので、その間にチームのヘルプを待つか、体制を整えなければならないだろう。

マップの中央付近にこれだけの育成所や城を建設しておけば、前線への兵の確保がしやすい。また、付近にある金や石などの資源を安全に採取することもできる

また、多人数プレイで、速攻進化をしてくる上級プレイヤーは、この時間帯で帝王の時代にしてしまう。帝王の時代になると、遠投投石機が生産でき、建物を瞬時に壊せるようになるので、細心の注意が必要だ。

開始30～35分
文明の特徴を生かして戦え

この時間帯になると、ほとんどすべてのプレイヤーが帝王の時代に突入する。このあたりから、文明の特徴を生かした戦い方が要求される。ケルトでは“スコーピオン＋投石機”、フランクでは“近衛騎士”など、文明ボーナスがあるユニットを大量生産する戦い方が有効である。素早く大量のユニットを生産するために、ポイントになる地点に各育成所を三つ以上建設していこう。また、ユニットを生産しながら、テクノロジーのアップグレードも随時行っていく。ユニット生産とアップグレードを並行して行えるようになれば、攻守共にある程度の対応能力を備えていると言える。

また、ユニットをなるべく失わないように陣地を確保していくことも重要になる。城や街の中心に負傷したユニットを駐留させ、体力を回復させたり、聖職者を用意することが必要だ。この時間帯で消耗戦を行うと、息切れしやすいので、あまりお勧めできない。

帝王の時代に突入したら、遠投投石機を織り交ぜて進軍を開始しよう。同時に、拠点を守るだけのユニットを生産し続け、止めどなく攻めることが必要だ

開始35分以降
天敵を数多く生産せよ

時代の進化とアップグレードがほぼ終わった後は、全力で敵を粉砕するために、ユニットを生産し続ける。敵側も同じように全力で攻めてくるので、ユニットの特徴をじゅうぶん把握した上で、それらを編成していく必要がある。騎士やらくだ騎兵といった馬系のユニットに対しては、槍兵を用意する。あるいは、城や街の中心といった攻撃力がある建物に対しては、遠投投石機と破城投石機を組み合わせるといったように、天敵や最も効果的なユニットをぶつけていくと良い。また、こちらが用意したユニットに対して、敵も天敵を生産してくるので、さらにその天敵に対して効果的なユニットを随行させよう。つまり、基本的には消耗戦となるため、継続的な生産と、消耗を抑えながら戦っていくことが、最終的には勝利に結び付くのである。

また、侵攻途中に空いた土地ができたら、あまり必要としない場合でも、敵より先に育成所を建設しておくのも良い戦法である。敵が育成所や城を建設しようとしても、一度こちらが建てた建築物を破壊しなければならないため、時間稼ぎができるのだ。その時間を利用して、自軍の建て直しができるのである。

遠投投石機、破城槌、騎士、剣士、砲撃手などのほか、負傷したユニットを回復させるための聖職者や町の人を1軍とした、強力な編成。ものの数分で、町は壊滅してしまうだろう

マップ中央へ出て行くときは、育成所と共に、町の中心も同時に建設しよう。町の中心は、町の人の補充と資源の採取、さらに簡易タワーの役目も果たしてくれる

Play Online流AOKランキング
各文明の人気の秘密はこれだ

AoKに登場する文明は、どれも一長一短で、抜きん出た強さを持っている文明はない。そこがAoKの魅力であり、奥が深い部分ともいえる。そこで、今回は登場する13の文明を三つのグループに分け、それぞれの人気、不人気の秘密を探ってみようと思う。

人気の高い文明グループ ケルト、バイキング、ブリトン、フランク

このグループに入っている文明は、ユニットに対して、HPが増加したり攻撃速度が上がるような、効果的なボーナスが与えられているものが多い。そのユニットをメイン兵器にすることで、強力な部隊を編成することができるのが魅力の一つだ。

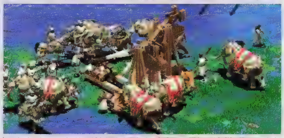
例えば、ケルトは砲撃兵器の攻撃速度にボーナスがあるので、スコーピオンや投石器を軸に戦っていける。また、フランクは、騎士のHPにボーナスがあるので、集団となると大きな脅威となるのが特徴だ。バイキングは、海戦専門のイメージが強いが、実は陸上でもかなりの強さを発揮する。歩兵のHPが増加するボーナスがあることに加え、町の人の作業速度のコストが不要なため、進化が速いというのが、バイキングの人気の高さの秘密だろう。

フランクの近衛騎士はHPに+20%の文明ボーナスがあるため、対戦者から非常に恐れられている。長槍兵が作成できない文明にとっては、天敵ともいえるだろう

そこそこ使われる文明グループ ペルシア、チュートン、日本、中国

中国、ペルシアは、ゲーム開始時の資源や町の人に対してボーナスがある、特殊な文明である。これらの文明は、ほかの文明に比べて進化が速いというメリットがある。進化が速ければ、それだけ優位に戦局を展開できるのが大きな魅力となる。

そのほかの2文明(チュートン、日本)では、テクノロジーやユニットが幅広いことが注目される。プレイヤーの間で、日本は弱いというイメージがあるようだが、領主の時代からの軍兵ラッシュを絡めると、文明ボーナスである歩兵の攻撃スピードが生かされてくる。チュートンでは、町やタワーの攻撃力にボーナスがあるため、拠点となる地点を防衛する場合には重宝するだろう。



エリートエレファントはHPが600もあるため、槍兵なしで戦うのは無謀に等しい。たとえ近衛騎士であっても、エリートエレファント1体に対して数ユニットが必要なのだ

人気の無いグループ ゴート、ビザンティン、モンゴル、トルコ、サラセン

対戦時にあまり使われないユニットに対して文明ボーナスが与えられている、サラセン、ビザンティン、モンゴル。これらの文明は、ユニークユニットをうまく使うことができれば強くなる可能性がある。

ゴートがこのグループに入っている理由は、壁が作成できないことと、鉄工所で騎兵用甲冑と歩兵用甲冑の二つの最終鎧のテクノロジーが無いことだろう。特に、壁が作成できないことは、自陣を守る手段が一つ減ってしまうことになるので、防御面で非常にもろくなってしまうのだ。

残るトルコは、火薬を使ったユニットに特化している文明だ。その代わり、精鋭散兵と長槍兵を使用することができない。多数の騎士を相手にしたときの対抗策が少ないというのが、人気のない文明になった理由だろう。

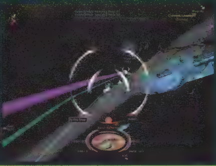
ゴートは歩兵作成時のコストが安いため、大量生産しやすい。大勢の近衛剣士が進攻してきたときには、破滅を予感させるほどだ

アクションと戦略シミュレーションを融合させた新感覚のスペースコンバットシミュレーション

Zoneでベータテスト真っ最中の「Allegiance」は、グラフィックが非常に美しく、フライトシミュレーターのようなアクション性と戦略シミュレーションの要素を持っている。ゲームは地球崩壊後の太陽系を舞台に展開するが、惑星間を行き来しながら戦闘を繰り広げていくという壮大なスケールが魅力だ。Allegianceは、マルチプレイのみに対応し、同じフィールドで100人以上が同時に戦うことが可能。ゲーム途中からの参戦もできるが、チーム戦が基本となっているので、人数的に不利なチームに加わることになる。このように、システムサイドでチームバランスの調整が行われるため、一方的な展開とはならず、拮抗した戦いを楽しむことができるのである。

メインとなるアクション部分では、一般的なスペースコンバットシミュレーションに似た内容になっている。ただし、100人近くのプレイヤーが入り乱れて戦うので、大いに白熱する。もちろん、ジョイスティックやゲームパッドでの操作が可能で、キー設定をカスタマイズすることで、自分好みに使いやすく変更できるのもうれしい。

Allegianceをプレイするためには、Zoneでベータテスターとして登録する必要がある。登録が完了すると、60日のアカウント権が発行され、Allegianceのロビーに入ることができるようになる。1プレイの時間が非常に長くなってしまうのが、デメリットといえるが、大規模ネットワークゲームに、新たなジャンルが誕生しそうな予感がする。



[illegible]いる。100人規模でのマルチプレイが楽しめるので、全方位に注意を払っておかないと、後ろから襲撃されることになるだろう

Play Online

年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読のお申し込み方法

[illegible]Play Online[illegible]年間定期購読[illegible]。ご希望の方は、郵便局に[illegible]1万1,760円(980円×12ヶ月分)[illegible]。入金確認後、発送手[illegible]。記入していただく内容は以下のとおりです。

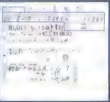
口座番号:00180-9-135646

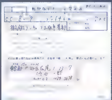
加入者名:株式会社デジキューブ 出版事業部

通信欄:①Play Online年間定期購読 ○年○月号より1年間(12冊)

②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。





バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号:00180-9-135646

口座名:株式会社デジキューブ 出版事業部

TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。なお、1999年7月号は刊行しておりませんので、くれぐれもご注意ください。

2000年3月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
- ■Flight Simulator 2000
- ■トゥームレイダー:ラストレベレーション
- ■THE WHEEL OF TIME
- ■ULTIMA IX:ASCENSION

●3Dシューティングトリプル攻略
- ■QUAKE III ARENA
- ■UNREAL TOURNAMENT
- ■HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

●究極のビジュアル表現を楽しむためのゲームに最適なビデオカード選び

2000年2月号の主な内容

●2000年に発売される話題作を一挙に公開

●DIABLO II:発売前に知っておきたい基礎知識

●パソコンゲーム高密度攻略
- ■QUAKE III ARENA
- ■USAF
- ■THE WHEEL OF TIME
- ■ULTIMA IX:ASCENSION

●第2回 Network Game of the Year発表!!

●日本語版で再スタート バルダーズ・ゲート集中講座

2000年1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
- ■USAF
- ■AoE II:The Age of Kings
- ■FLANKER 2.0

●ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦

●特殊部隊シミュレーション パーフェクトガイド
- ·SPEC OPS II: GREEN BERETS
- ·DELTA FORCE 2
- ·RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

●Play Online Sneak Preview DAIKATANA

1999年12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
- ■AoE II:The Age of Kings
- ■FLANKER 2.0
- ■レブナント
- ■ノクターン
- ■HOMEWORLD
- ■C&C:TIBERIAN SUN

●Play Online Special Preview
- ■MESSIAH
- ■Flight Simulator 2000
- ■Asheron's Call

●ラリーゲームコンプリートガイド

●失敗しないコントロールデバイス選び

1999年11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
- ■レブナント
- ■SYSTEM SHOCK 2
- ■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
- ■DARKSTONE
- ■RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

●第7世代プロセッサー Athlonのすべて

●Zone日本語化プロジェクト始動!!

●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号

1999年10月号
1999年9月号
1999年8月号

下記のバックナンバーはアクセラへ

1998年6月号～1999年6月号までのバックナンバーをご希望の方は、株式会社アクセラの販売部(電話:03-3464-8285)までお問い合わせください。なお、在庫[illegible]非常に少なくなり、販売しているのは以下の号のみとなっております(そのほかの号[illegible]切れです)。

1998年6月号の主な内容

●パソコンゲーム[illegible]
- ■STARCRAFT
- ■HEAVY GEAR
- ■[illegible]
- ■WING COMMANDER PROPHECY

1998年7月号の主な内容

●パソコンゲーム[illegible]
- ■Outwars
- ■STARWARS REBELLION
- ■STARCRAFT
- ■3大サッカーゲーム早分かりレビュー

1998年8月号の主な内容

●パソコンゲーム[illegible]
- ■FORSAKEN
- ■BATTLEZONE
- ■[illegible]
- ■STARCRAFT

1998年10月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
- ■信長の野望インターネット
- ■メックコマンダー
- ■DEATHTRAP DUNGEON
- ■UNREAL

1999年2月号の主な内容

●パソコンゲーム[illegible]
- ■THIEF THE DARK PROJECT
- ■RAILROAD TYCOON II
- ■[illegible]ソウルブライダー
- ■BALDUR'S GATE

1999年6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
- ■UNREAL TOURNAMENT
- ■フライ!
- ■FIGHTER SQUADRON
- ■STAR WARS X-WING ALLIANCE
- ■EVERQUEST

品切れの号

1998年9月号
1998年11月号
1998年12月号
1999年1月号
1999年3月号
1999年4月号
1999年5月号

VIDEOCARD

RAGE FURYシリーズの最新モデルRAGE FURY MAXXがようやく発売される。同カードはATIテクノロジーズの最新ビデオチップを二つ搭載し、それらを並列処理させることで3D処理性能を高めており、ゲーマーにとっては性能的にも技術的にも非常に気になる製品だ。今回はこの製品のサンプル版を使って、GeForce 256搭載カードとのパフォーマンス比較を行ってみた。文／tak

高解像度と32ビットカラーで高いフレームレートを出す RAGE FURY MAXXはGeForce 256に勝てるのか

RAGE FURY MAXXの日本語パッケージは2000年3月に発売される予定で、店頭予想価格は3万2,000円。問い合わせ先はATIテクノロジーズジャパン　TEL 03-5275-2241

二つのビデオチップを搭載した高いレンダリング性能を持つMAXX

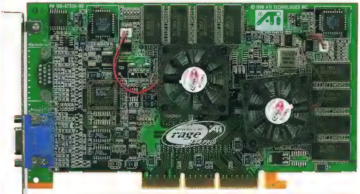
RAGE FURY MAXX（以下、MAXX）のボード上にはビデオチップ（RAGE 128 PRO GL）が二つ搭載され、それぞれのビデオチップに32MBのSDRAMが組み合わされている。従って、MAXXには合計64MBのビデオメモリーが搭載されていることになる。二つのビデオチップの並列動作と聞いて真っ先に思い浮かぶのは、Voodoo2のSLI（Scan Line Interleave）技術である。SLIは、一方のチップが奇数ライン、もう一方のチップが偶数ラインというように、走査線ごとに処理を分担する。また、Metabyte社が開発したPGC（Parallel Graphics Configuration）は、画面の上半分と下半分で処理を分担する。MAXXに採用されているのは、ATIテクノロジーズ独自のAFR（Alternate Frame Rendering）と呼ばれるもので、前述の二つの技術とは異なるものだ。二つのビデオチップがフレーム毎に処理を分担し、別々のフレームを同時にレンダリングするためフィルレートが2倍になり、性能面でVoodoo2 SLIと同様の成果が得られる。さらに画質面でも、フレーム単位で処理を分担するAFRの方が安定したものになるという。

3Dグラフィックの描画における代表的な処理には、ジオメトリー演算とレンダリングがある。ジオメトリー演算は、クリッピング、座標変換、ライティングなどの処理であり、Hardware T&Lに対応していないビデオチップでは座標変換とライティングをCPUが担当することになる。一方レンダリングは、テクスチャーマッピングやシェーディングといった処理であり、画面の解像度と色数に大きく影響する。MAXXについては、RAGE 128 PRO GLがHardware T&Lに対応していないため、ジオメトリー演算はCPUの性能に大きく依存する。しかし、レンダリングの方はAFRのおかげで高い処理性能を誇る。すなわち、MAXXはPentiumIIIやAthlonといった高速なCPUと組み合わせ、さらに高解像度、32ビットカラーに設定した場合に強みを発揮すると言える。

高解像度と32ビットカラー設定でSPECTRA 7400以上の性能を出す

MAXXのパフォーマンス測定に使用したソフトは、「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）「UNREAL TOURNAMENT」（以下、UT）「3D Mark2000」の三つで、比較用にRAGE FURY PRO（RAGE 128 PRO GL搭載、シングルチップ）とSPECTRA 7400（GeForce 256搭載）でも計測した。また、MAXXについてはシングルチップモードでのテストも行った。最初に説明しておくが、MAXXをAFRで動作させると画面が大きく乱れるという現象が見られたため、今回のテストは画面が乱れたまま強引に計測した。さらに、今回テストに使ったMAXXが評価用サンプルであり、ドライバがベータ版であったことから、ハードとソフトのチューニングが完全でないことが予想される。従って、今回のテスト結果は参考値として見ていただきたい。なお、MAXXの日本語パッケージは3月に出荷される見込みで、そのパッケージには正式版のドライバが添付されるはずである。

QUAKE Ⅲの結果を見ると、16ビットカラーではジオメトリーエンジンを持ったSPECTRA 7400が圧倒的な強さを示している。ただし、色数を32ビットに上げ、解像度を1280×1024ドット以上に設定すると、MAXXの計測値がSPECTRA 7400を上回る。また、16ビットカラーから32ビットカラーに色数を引き上げた際のパフォーマンスの落ち込み具合（1280×1024ドットの場合）を両者で比較した場合、SPECTRA 7400は46%もフレームレートが低下するが、MAXXは



MAXXのボード上には、コアクロック125MHzのRAGE 128 PRO GLが二つ搭載されているが、今回テストした限りでは熱をほとんど発しなかった。ということはクロックアップ耐性が高い予感がする

MAXXのプロパティーメニューを開いて、"デュアルチップモード無効"にチェックを入れると、シングルチップモードで動作する。ゲームがデュアルで正常に動作しない場合は、シングルで動作させればよい

19%の低下にとどまっている。ここに、AFRの32ビットカラーでの強さがはっきりと表われている。

UTについては、MAXXのAFRとシングルチップモードの計測値に差がなく、APIをDirect3Dにした場合はRAGE FURY PRO、OpenGLの場合はSPECTRA 7400が最も高いフレームレートを出した。CPUをPentiumIII 600B MHzにした場合でもほぼ同じ傾向が見られ、ビデオカードが持つレンダリング性能の違いがフレームレートに表われなかった。恐らく、ゲームプログラムの中にボトルネックがあることが原因だと思われる。

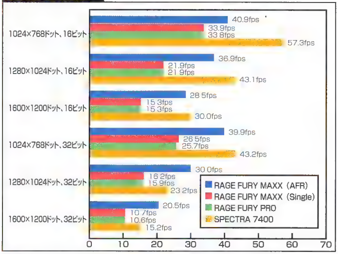
最後に、3DMark2000を使って計測したが、Hardware T&Lに対応したソフトだけあって、SPECTRA 7400がMAXXより66%も高い計測値を出した。また、MAXXのAFRとシングルチップモードの計測値は8%の差しか見られなかった。動作させるアプリケーションによっては、AFR本来のパフォーマンスが引き出せない可能性があるようだ。

3月に出荷される日本語版にはQUAKE IIIが付属する

MAXXは2000年1月中旬に、バルク品(アメリカにて数量限定で出荷されたカード単体を輸入したもの)が秋葉原で3万5,800円〜3万9,800円という高値で販売されている。この価格帯では、GeForce 256 DDR版を上回るため、コストパフォーマンスは決して良いとは言えない。ただし、3月に出荷が予定されている日本語パッケージの店頭予想価格は3万2,000円程度で、さらにQUAKE IIIのフルバージョンが付属する。

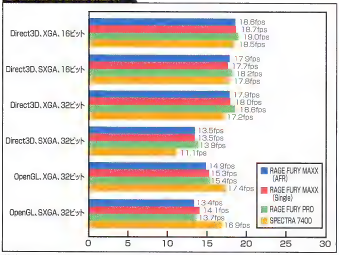
今回テストした限りでは、高解像度、32ビットカラーに設定した場合の高いパフォーマンスとAFRという新技術は高く評価できる。すでにMAXXを入手したというユーザーの中には、PentiumIII 700MHzと組み合わせて、高解像度、32ビットカラーにすることで、GeForce 256 DDR版をもしのぐベンチマーク結果を報告している人もいる。高い動作周波数のCPUを所有し、高解像度と32ビットカラーというハイエンドなゲーム環境にこだわるゲーマーには、魅力的なビデオカードとなりそうだ。

QUAKE III ARENA



計測環境:CPU/Pentium II 450MHz、メモリー/128MB、OS/Windows 98+DirectX 7

UNREAL TOURNAMENT



補足:XGA=1024×768ドット、SXGA=1280×1024ドット

RAGE FURY MAXXの相対的な性能(SPECTRA 7400を100%とした場合)

■PentiumII 450MHzを使った計測値(QUAKE III)

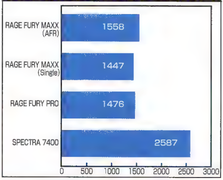
	RAGE FURY MAXX	SPECTRA 7400	MAXXの相対的な性能
1024×768ドット、16ビット	40.9fps	57.3fps	-29%
1280×1024ドット、16ビット	36.9fps	43.1fps	-14%
1600×1200ドット、16ビット	28.5fps	30.0fps	-5%
1024×768ドット、32ビット	39.9fps	43.2fps	-8%
1280×1024ドット、32ビット	30.0fps	23.2fps	+29%
1600×1200ドット、32ビット	20.5fps	15.2fps	+35%

■PentiumIII 600B MHzを使った計測値(QUAKE III)

	RAGE FURY MAXX	SPECTRA 7400	MAXXの相対的な性能
1024×768ドット、16ビット	44.5fps	62.2fps	-28%
1280×1024ドット、16ビット	33.3fps	44.4fps	-25%
1600×1200ドット、16ビット	25.4fps	30.9fps	-18%
1024×768ドット、32ビット	38.5fps	40.5fps	-5%
1280×1024ドット、32ビット	26.8fps	24.3fps	+10%
1600×1200ドット、32ビット	18.9fps	16.4fps	+15%

1280×1024ドット(32ビットカラー)以上に設定すると、MAXXが10〜35%ほど高いフレームレートを出す

3DMark2000 (1024×768ドット、32ビットカラー)



Viper IIユーザーに朗報 S3TCでUNREAL TOURNAMENTがプレイ可能に

3月号の特集2(p.093)で、「Savage2000を搭載したViper IIでは、S3TCを使ってUTをプレイすることはできない」という記事を掲載した。UTで高品位テクスチャー(S3TCを使ったテクスチャー)を表示させるためには、APIとしてMeTaLを選択しなければならないが、Viper IIの製品版ドライバにはMeTaLドライバが含まれていないため、UTでMeTaLを選択することができなかった。ところが、2000年1月6日にダイアモンド・マルチメディア・システムズが、Viper II用のMeTaLドライバの配布を開始したため、UTをS3TCでプレイすることが可能になったのだ。Viper IIとUTを持っている読者は、ぜひ試してみてほしい。

ダウンロード先のURL　http://www.diamondmm.com/customer_caretechnical_supportdrivers.htm

[OVER THE 100 Fps]

Intel820搭載マザーボードにSDRAMを組み合わせてテスト RDRAM並みのパフォーマンスは引き出せるのか

2000年1月になって、ようやくIntel820搭載マザーボードのラインアップが充実してきたが、RDRAMの価格がSDRAMの5〜6倍もするため、店頭ではSDRAM用のDIMMスロットを装備した製品も用意されている。実際に導入するに当たって、RDRAMに最適化されたIntel820とSDRAMを組み合わせた場合、どの程度パフォーマンスが落ちるのかが気になるところだ。そこで今回は、日本ギガ・バイトのマザーボードを使って、両メモリーのパフォーマンスの違いをテストしてみた。 文／角田一美

Intel820搭載マザーボードはRIMM版とDIMM版の二つが製品化

今回、RDRAMとSDRAMのパフォーマンスの差を確認するために使用したのは、日本ギガ・バイトのIntel820搭載マザーボードGA-6CXCとGA-6CXの二つだ。基本的な仕様は両者とも同じだが、GA-6CXCはDIMMスロットを四つ、GA-6CXはRIMMスロットを二つ装備している。

2000年1月現在、Intel820搭載マザーボードを出荷しているメーカーは、日本ギガ・バイトのほかに、インテル、AOpen、ASUSTek Computer社、RIOWORKS社、SUPERMICRO社などが挙げられる。1999年末の時点ではRIMMを装備したマザーボード（価格は2万〜2万4,000円）が多く見られたが、128MBのRDRAMの価格が8〜9万円もするため、ユーザーから敬遠されていた。ただし、2000年になってからは、DIMMスロットのみを装備したマザーボードや、RIMMスロットにSDRAMを挿すための変換アダプター（価格は4,900円程度）などが出荷されている。また、日本ギガ・バイトとASUSTek Computer社の両社についてはRIMM版とDIMM版の両タイプを製品化しているため、予算に応じてRDRAMまたはSDRAMを組み合わせてマシンが組めるようになっている。

RDRAMの価格はすぐに下降するような気配が無いため、Intel820とSDRAMの組み合わせは、多くのユーザーにとって魅力ある選択だ。DIMMを装備したマザーボードは、MTH（Memory Translator Hub）と呼ばれるメモリーインターフェースの変換チップをオンボード搭載することで、SDRAMのサポートを可能にしている。ローコストのSDRAMを使用できるのはありがたいが、Intel820が持っている本来のパフォーマンスを引き出せない上、RDRAMへのアップグレードもできない。このことを承知した上で、システムに最適な組み合わせを選ぶ必要がある。

国内で入手可能なRDRAMの種類は限られ、そのほとんどがメルコの製品となっている。今回のテストには、PC800に対応したRD800-128Mを使用した

Dual BIOSを搭載した信頼性の高いマザーボード

先に述べたように、GA-6CXCとGA-6CXの違いは、メモリースロットとしてDIMMまたはRIMMを採用していることにある。両製品ともAGP 4Xモードとultra ATA／66をサポートしているほか、サウンド機能としてA3D 1.0に対応したAureal AU8810をオンボードで搭載。日本ギガ・バイトの製品ならではの機能としては、二つのBIOSを搭載した“Dual BIOS”と、スタンバイモードから瞬時にマシンを起動させる“STR”（Suspend-To-RAM）の二つが注目される。Dual BIOSは、BIOSのアップデートに失敗してマシンが起動しなくなった際に、予備のBIOSでマシンを起動させ、さらに書き込みに失敗したBIOSをリカバリーすることが可能だ。

設定可能なベースクロックを見てみると、オーバークロックに向いた仕様ではないが、100／110／120／133／140／150MHzという6種類が用意されている。Vcoreは自動検出となっているが、+10%の調整が可能。いずれもマザーボード上のディップスイッチで設定する。

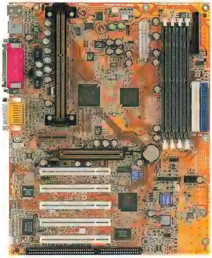
RIMMを装備したGA-6CXについては、BIOSメニューでメモリークロックの設定が行える。設定可能なクロックは600／700／800MHzの三つだが、700MHzについてはベースクロックを133MHzにした場合にのみ、選択可能となっている。PC700対応RDRAMを購入した場合、ベースクロックの設定によってはメモリークロックを600MHzに落とさなくてはならないだろう。

RDRAM VS. SDRAM 両者のパフォーマンスの差を確認

メモリーのパフォーマンス比較には、メルコのPC800対応RDRAM（RD800-128M）とPC100対応SDRAM（東芝製DRAMを搭載、CL＝2）を使って行った。CPUはFC-PGA対応PentiumIII 500E MHzで、Socket370変換アダプター（GA-6R7Pro）を使ってSlot1に装着した。

テストは「HALF-LIFE」と「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）の二つで行ったが、両メモリーによるパフォーマンスの差がはっきりと確認できた。いずれの計測値もRDRAMが上回っており、HALF-LIFEでは約5%、QUAKE Ⅲでは約1%ほど高いフレームレートを出している。RDRAMのクロックを600MHzに下げた場合でも、SDRAMよりわずかながら高いフレームレートを出しており、HALF-LIFEで0.7%、QUAKE Ⅲでは0.8%ほど上回っている。

このテスト結果を見る限り、RDRAMは明らかにSDRAMよりも高いパフォーマンスを出している。ただし、この程度の差であればゲーム中に体感できるほどの違いではない。また、RDRAMとSDRAMの価格差を考慮したコストパフォーマンスで評価すると、残念ながら8〜9万円もの投資に見合った性能向上とは思えない。



製品情報

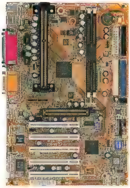
製　品　名：GA-6CXC
チップセット：Intel820
対応CPU：Slot1対応PentiumⅡ／PentiumIII
ベースクロック：100、110、120、133、140、150MHz
クロック倍率：2〜9.5倍
メモリースロット：DIMM×4（最大1GB）
拡張スロット：AGP×1、AMR×1、PCI×5、ISA×1
IDEポート：Ultra ATA／66対応
サウンド：Aureal AU8810 PCIサウンドチップ搭載（A3D 1.0対応）
その他：C-RIMMモジュールが1枚付属
実売価格：2万2,800円（2000年1月中旬現在）
問い合わせ先：日本ギガ・バイト　TEL 03-5425-2541
URL：http://www.gigabyte.co.jp/

ベースクロック150MHzまでのクロックアップ耐性をテスト

わずかながらRDRAM優位という結果は確認できたが、“チューンナップの鬼”としては、両メモリーのクロックアップ耐性にも注目したい。3月号で133MHz×5＝665MHzでの動作を確認したPentiumIII 500E MHzを使って、まずは、SDRAMのクロックアップの限界をテストしてみた。3月号でテストに使ったマザーボードはApollo Pro 133Aを搭載していたが、Intel820でもあっさりとオーバークロック動作に成功した。ベースクロックは100MHzからスタートし、なんと上限の150MHz（150MHz×5＝750MHz）までまったく問題なくOS（Windows 98）が起動、ベンチマーク測定中も安定して動作した。ベンチマーク結果はグラフに示したとおりで、ベースクロックの引き上げに応じてフレームレートも上昇している。いつものことながら、QUAKE Ⅲではクロックアップに伴うフレームレートの上昇は少ない。ベースクロックを100MHzから150MHzに引き上げても、フレームレートは約2%しか上昇しない。一方、HALF-LIFEでは35%ものパフォーマンスアップが見られる。

続いてRDRAMを使って同じテストを行ったところ、SDRAMと同様にベースクロック150MHzでの動作に成功した。当然ながら、このオーバークロックによるベンチマークテストにおいても、SDRAMを使った計測値より高い結果を出している。また、ベースクロックを100MHzから150MHzに引き上げた際の、パフォーマンスアップはQUAKE Ⅲで約1%、HALF-LIFEで約40%となっている。

ただし、両メモリーのオーバークロック耐性の比較は引き分けに終わった。すべてのPC100対応SDRAMで、必ずしもベースクロック150MHzまでの耐性があるとは限らないが、同程度の価格で購入できるPC133対応SDRAMを使えば、ベースクロック150MHzでの動作にも耐え得ることだろう。

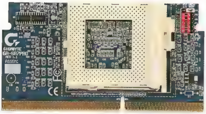


RIMMスロットを二つ装備したGA-6CX。基本的な仕様はGA-6CXCとほぼ同じだが、メモリースロットの仕様、サポートするCPU倍率（2〜8倍）、ISAスロットを装備していない点などが異なる。2000年1月時点の実売価格は、GA-6CXCとほぼ同じ2万3,000円

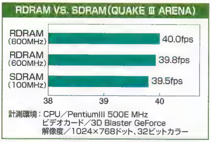
当面はSDRAMをベースにしたマシンの構築がお勧め

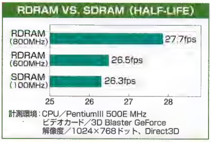
今回のテストで、RDRAMはSDRAMよりも高いパフォーマンスを出すことが確認できた。Intel820搭載マザーボードを導入する場合、RDRAMを組み合わせるメリットは確かにある。しかし、これが価格差に見合うかどうかとなると話は別だ。2000年1月中旬時点で、PC100対応SDRAM（128MB）の最安値が1万3,500円、一方、PC800対応RDRAM（128MB）の最安値が8万2,800円で、その差は実に7万円近くになる。7万円あれば、GeForce 256搭載ビデオカードが2枚買えるはずだ。

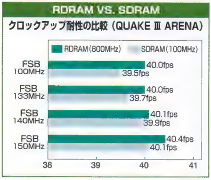
今回のオーバークロックテストの結果を見ると、RDRAMで多少パフォーマンスが上がるとしても、現状ではSDRAMでじゅうぶんではないかという気がしてくる。近い将来、RDRAM本来のパフォーマンスを引き出すゲームが登場する可能性はあるが、焦って購入する必要はない。当面はSDRAMを前提にしたシステムを組んで、RDRAM（128MB）の価格が現在の半分以下になったタイミングで、改めてコストパフォーマンスを評価すべきだろう。

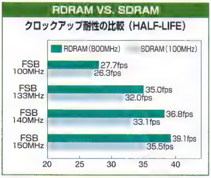


今回のテストは、日本ギガ・バイトのSocket370変換アダプターGA-6R7ProにPentiumIII 500E MHzを組み合わせて行った。同アダプターはFC-PGA対応PentiumIIIとCyrix社のJoshuaをサポートしている







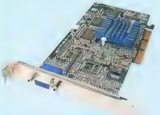


! 注意事項 !

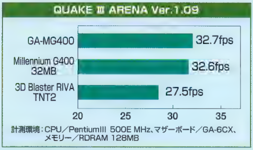
ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカーの保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知下さい。

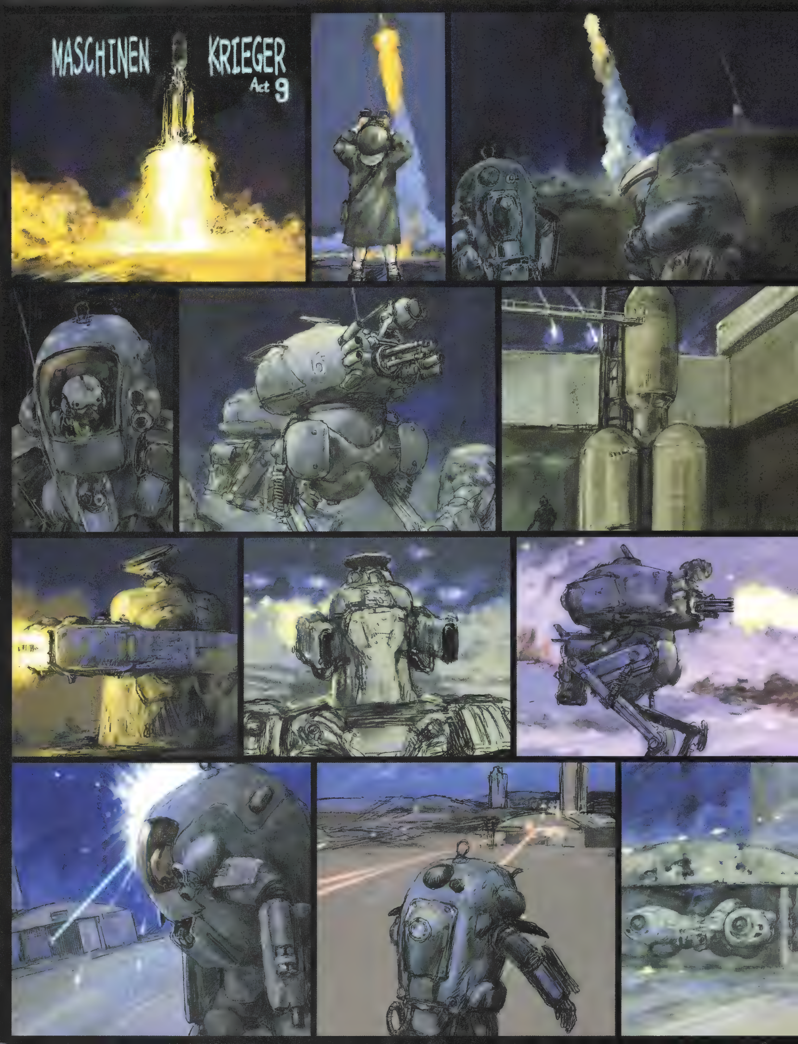
日本ギガ・バイトがMatrox G400を搭載したビデオカードを発売

Matrox G400とは、Millennium G400に搭載されているビデオチップのことだが、日本ギガ・バイトは同ビデオチップを採用したGA-MG400を発売した。Matrox Graphics社は、ビデオチップ単体での供給を行わないため、ビデオカードは同社からOEM供給されたものだが、ビデオBIOSをマザーボード上に置く設計を採用しているため、ビデオカードの製造コストが低く押さえられる（価格が安い）というメリットがある。ただし、日本ギガ・バイトのマザーボード（GA-6CX、GA-6CXC、GA-BX2000＋など）と組み合わせないと動作しないため、今回紹介したGA-6CXCの購入を考えているユーザー向けの製品ということになる。そのほかの対応マザーボードについては、同社のホームページを参照してほしい。



今回評価に使ったビデオカードにはRevision4のビデオチップが搭載されており、日本語対応ドライバも用意されていた。QUAKE Ⅲを動作させた場合、Riva TNT2を上回るパフォーマンスを発揮する




MASCHINEN KRIEGER
Act 9

'00 To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

第5回 マシーネンクリーガーの世界背景と装甲戦闘服の系譜

先月号までは、MASCHINEN KRIEGER(通称、MaK)に最適なゲームジャンルについての考察をしてきた。今回はゲームについての考察は一息ついて、MaK世界の背景設定と、装甲戦闘服の開発の系譜について解説する。横山宏氏のバンドデシネ(以下、BD)には、毎月新しい兵器が登場しているが、それぞれの解説はBD中でされていない。そこで、BDで初めて登場した装甲戦闘服を含めた系譜図を掲載することにした。古くからのファンも、これを機会にそれぞれの装甲戦闘服の位置付けを確認してほしい。また、MaK世界での兵器の開発、大規模な作戦の実施などの歴史についての年表を合わせて掲載する。これらを参考にして、ゲームのシステムに限らず、シナリオやイベントなどについての新しいアイデアを考えてほしい。

MaKの時代背景と歴史

舞台は29世紀の終わりの地球。29世紀初頭に勃発した第4次世界大戦は、地球を人間の居住を許さないほどに破壊、汚染した。生き残った人々も植民星へと移民し、地球に残された高等生物の大部分は死滅し、地球は太古の姿へと戻っていた。

大戦終結から半世紀後、人類の居住可能な状態まで環境が回復した地球に植民団が到着、都市などが形成される。しかし、銀河系の全域から犯罪者や政治犯、テロリストが地球を格好の避難場所として利用し始め、政治機構や警察機構を持たない地球は無法状態となってしまう。

2877年、軍事、警察機構を持つシュトラール共和国が地球の秩序、治安の回復を図ったが、そのシュトラール軍が地球にもたらしたものは統制と規制であり、治安は回復していったものの、平和の名の下に自由は失われつつあった。

やがて、2880年ごろから活発になったシュトラール軍に対するテロの臭いをかぎ付けて、宇宙の各所に散らばっていた傭兵出身の兵士が地球に集まり始め、2882年、地球の独立を宣言する。

これに対してシュトラール軍は素早くかいらい政権を樹立し、反乱鎮圧の名の下に戦闘部隊を出動させる。

それを受け、傭兵軍はシュトラール軍に宣戦を布告し、各地の軍駐屯地を襲撃。この奇襲にシュトラール軍の一部の部隊が傭兵軍側に寝返ったことも手伝い、いったん傭兵軍は地球のほぼ全域を制圧する。しかし、傭兵軍は圧倒的な戦力を誇るシュトラール軍の前に各地で敗北を続け、やがて首都も陥落、追い詰められることになる。傭兵軍の敗北も時間の問題であると思われた。

そして、2883年6月15日、戦局をやがて大きく変える出来事が起きる。装甲戦闘服AFSの登場である。まったく新しい戦術概念の産物であるこのAFSは各地で大きな戦果を挙げていった。

年表

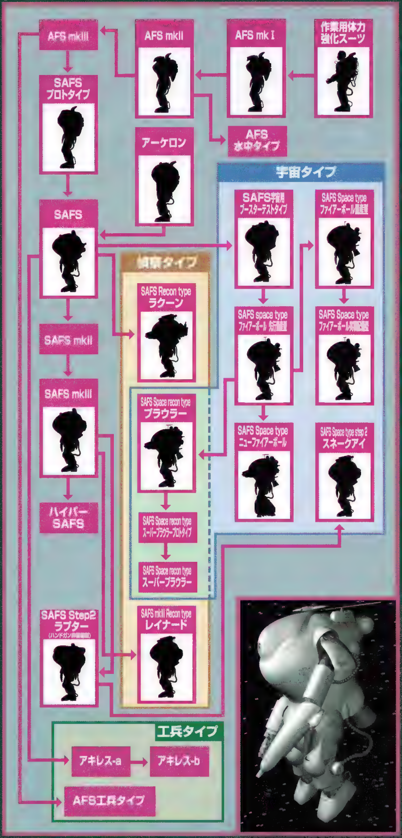
MaKの歴史は、兵器開発の歴史といっても過言ではない。戦争中のことであるから、当然ともいえるが、シュトラール軍、傭兵軍とも、新兵器の開発と投入の裏には、高いレベルで確立された開発と試験の方法論の存在を感じる。さらに、間接視認システムや、パイロットの思考を検出して移動するシステム(年表中で触れられていないが)など、斬新なシステムの実用化の裏にも、ソフトウェアの開発に対する高い技術レベルがうかがえる。

もし、ゲームに新兵器の開発と生産を導入するとしたら、どのようなルールにするべきかを考えながら年表を見ていただきたい。

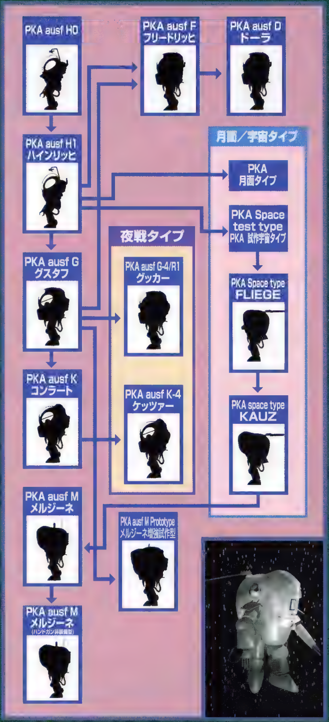
2807~2810年	第4次世界大戦 結果、地球は人類の居住か不可能となる
2859年	第1次地球植民団入植
2875年3月	シュトラール国防軍戦時兵器開発局ノイ・マリエンブルグ兵器工廠をロールアウトしたX-PK40が、隣接するアハマー飛行場にて軍高官に対し公開飛行を実施
	シュトラール国防軍、X-PK40をPK40 "フレーダーマウス" として正式採用
2877年	治安維持のため、シュトラール共和国が地球の統治を始める
	シュトラール国防軍警察11個大隊、外人部隊3個大隊が地球に到着
2880年	シュトラール国防軍警察に対し、最初のテロ発生、以後、テロが続く
	第2次星間紛争で最強とうたわれた傭兵たち(強制解散させられた)が、先祖の星 "地球" に集結し始める
2882年	傭兵軍、シュトラール共和国に対し独立を宣言
	シュトラール国防軍、独立宣言に呼応し、かいらい政権を成立させる
	かいらい政権は "反乱鎮圧" と称し、シュトラール共和国に戦闘部隊の出兵を要請
	傭兵軍、シュトラール国防軍に対し宣戦布告
	シュトラール国防軍外人部隊3個大隊。反乱を起こし傭兵軍に合流
	傭兵軍、主要拠点のほとんどを制圧
2882年9月	シュトラール国防軍、第7装甲機動歩兵師団オーストラリア大陸降下
	シュトラール国防軍、降下開始から3日間で、9個師団、幅11マイル、長さ15マイルに達する橋頭保を構築。戦況は逆転する
2882年11月	傭兵軍、首都 "ニューキャンベラ" 陥落
2883年3月	シュトラール国防軍戦時兵器開発局、無人偵察兵器の開発を開始
2883年6月	傭兵軍、試作型AFS完成
	傭兵軍、AFS試作14機で編成された第1特殊歩兵中隊が予想以上の戦果を挙げる
	傭兵軍、AFSを最優先生産兵器とすると共に、前線へ投入。バランスシフトが起きる
	シュバンダウ工科大学 光学兵器研究所ロバート・ファルマン博士が間接視認システムを開発
	シュバンダウ工科大学 装甲冶金研究所か複合装甲防御システムを完成させる
2883年7月	傭兵軍、北米大陸の傭兵軍中央陸軍工廠にてAFSの生産を開始
2883年11月	傭兵軍、次期AFSの試作開始と共に民間にも試作案を募る
2883年12月	傭兵軍、アルハンゲリスク港湾要塞奪取戦 "オペレーション・シャーベットガーデン" を実施
2884年1月	シュトラール国防軍、初の無人戦闘兵器としてボムフォル&チオネル社のTW-47 "クレーテ" を採用
2884年2月	シュトラール国防軍戦時兵器開発局、対AFS兵器PKAの開発の遅れに際して、PKH103 "ナッツロッカー" の開発を開始
2884年5月	シュトラール国防軍戦時兵器開発局、PK40のコクピットを取り払い、X-PKAをコクピットとした試験機の初飛行に成功する
2884年6月	シュトラール国防軍、対AFS兵器としてナッツロッカー投入
	シュトラール国防軍戦時兵器開発局、軍関係者を集めたPK41 "ホルニッセ" の公開試験飛行を実施
2884年8月	傭兵軍豪州陸軍工廠、旧式化が著しいSdh232、Sdh222 "サンドストーカー" の機関砲を、4cm中間赤外線レーザpgr.40に換装し、第一線への復帰を図る
	傭兵軍、無人装甲戦闘車 Y-615 "ドールハウス" を対ナッツロッカー兵器として前線へ投入
2884年9月	シュトラール国防軍、PKAAusf H0先行生産型200機を戦線へ投入
	傭兵軍の武装強化型サンドストーカー98両は大攻撃作戦を試みるが、PKAの迎撃に遭い、大損害を受ける
	シュトラール国防軍、反重力装置の出力不足により、開発が難航していた無人偵察機NS465 "ノイスポッター" の生産を開始
	傭兵軍陸戦兵器開発局、次期AFSの選考試験を実施
	シュハンタウ工科大学作 "アーケロン" および兵器開発局作 "スーパーAFSプロトタイプ" が好成績を収める
	傭兵軍兵器開発局、次期AFSの選考試験の結果を受けて、間接視認システム搭載戦闘機の基礎設計を開始
	シュトラール国防軍、フレーダーマウスの生産終了
	シュトラール国防軍、第362強襲偵察中隊によってホルニッセを実戦に投入
2884年10月	傭兵軍、ニューキャンベラ包囲戦
	シュトラール国防軍、無人偵察機ノイスポッター精鋭部隊を優先に配備開始
	シュトラール国防軍、新装備で再編成を行った部隊を中心に大攻勢開始
	傭兵軍陸戦兵器開発局、SAFSの試作開始
2884年11月	シュトラール国防軍、攻勢の第1段階終了。主要都市の制圧はほぼ終了
2884年12月	傭兵軍、SAFSの生産を開始 先行生産型4機が第14装甲猟兵連隊へ引き渡される
	傭兵軍、10日間の完熟訓練を終えたSAFS先行生産型4機がナッツロッカー2機と交戦、うち1機を完全撃破
	傭兵軍司令部、SAFSを最優先生産兵器に指定、拡大生産体制に入る
	シュトラール国防軍、トリフジオグラードに無人兵器多数投入(強襲降下)
	傭兵軍兵器開発局、鹵獲したPK41/40をベースとする実験機PK41-5 "モビーディック" の初飛行に成功する
2885年1月	シュトラール国防軍、新開発の反重力エンジンを装備した実験試作機X-K427 "ファイアフライ" の戦場実験を開始
2885年3月	傭兵軍、反重力エンジン搭載ファイアフライをほぼ無傷で捕獲
	傭兵軍、鹵獲した反重力機のコピーを軍司令部が兵器開発局に指示
2885年4月	シュトラール国防軍、傭兵軍の重要機密兵器SAFSを大破状態であるが捕獲に成功
	傭兵軍、AFSの生産を終了させる。MK1 2314機、MK2 2万992機、MK3 170機がロールアウト
2885年5月	傭兵軍、AFSの生産ラインをSAFSに完全移行させる
	傭兵軍、SAFSの生産を優先するため、ドールハウスの生産を打ち切る(総数9,376両)、SAFSの生産ラインが安定した段階で再開されるものと思われる
	ボムフォル&チオネル社、HAFS "グラジエーター" を傭兵軍に納入
2885年6月	傭兵軍、捕獲した反重力エンジンをベースとした反重力戦闘機Pkf.85 "ファルケ" の初飛行に成功する
	傭兵軍、急造の "FireBall" 3機で月面攻略を開始するも、正体不明の兵器により敗退
2885年9月	シュトラール国防軍、ホルニッセの小改造型XPK43の初飛行に成功
	PKAAusf H1の後継機 PKAAusf G "クスタフ" が、第150装甲猟兵大隊、第300装甲機動歩兵大隊へ実戦配備される
	傭兵軍、新型戦闘機ファルケの配備数100機達成をもって、主要戦域(オーストラリア)において、"オペレーション・スーパーハンマー" を発動する
	シュトラール国防軍、スパイ衛星の有効活用により、傭兵軍のオペレーション・スーパーハンマーを退ける
2885年10月	傭兵軍、シュトラール国防軍のスパイ衛星破壊作戦 "オペレーション・ピールバナナ" を実施
2885年12月	シュトラール国防軍、空軍への本格投入へ向けて、対ファルケ兵器Ze145 "ザラマンダー" を実験配備
2886年3月	傭兵軍、ヨーロッパ戦域において "オペレーション・ファーゼライ" を発動
2886年4月	傭兵軍のオペレーション・ファーゼライが終了。ヨーロッパ戦域の7割を制圧
2886年5月	傭兵軍、スネークアイの量産開始
2886年6月	傭兵軍、スネークアイの月面への配備を開始
2886年8月	シュトラール国防軍の夜戦部隊か、傭兵軍オーストラリア兵廠を襲撃
2886年11月	シュトラール国防軍、月面での大規模な戦闘に勝利

THE GAME PROJECT

傭兵軍



シュトラール軍



募集要項

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール(mak@play-online.com)か封書はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

文／岡田　学　CG制作／koshi

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル(http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html)をご参照ください。

Norrathの

発売開始直後からプレイしてきた多くの人がレベル50に到達し、EQも成熟期を迎えつつある。いやが上にも、拡張パックである「EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK」への期待が高まるが、その発売までにPLANE OF AIRを含む三つの新Zoneが追加されるとのうわさだ。さて、今回は中級者向けにリニューアルされたダンジョンInfected Pawと、外観がユニークなマジックアイテムを紹介しよう。

文／下村隆善

辺境にあって活気のうせたInfected Pawが中級レベルダンジョンとして一新

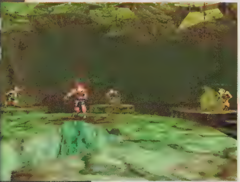
初級ダンジョンとして用意されていたInfected Pawは、サーバーの成熟に伴い、訪れるプレイヤーが激減していた。そのため、1999年12月中旬に、Cazic-Thuleと同クラスの中級者向けダンジョンとして生まれ変わった。ここでは、新生Infected Pawのガイドに加え、以前に存在していたクエストの行方もフォローしていこう。

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

North Kar[illegible]、南[illegible]入り口へたどり着け[illegible]った場合に[illegible]3280 790)を目指そう

Pawの内部を北へ向かって進むと、Verishe Mal Executionerなどが出現する場所へ着く。ここには旧PawのGnollがまれに出現するが、Verishe MalのGnollたちに襲われ、すぐに殺されてしまう



Infected Paw改装の経緯とNorrath世界でのバックグラウンドストーリー

Infected Paw(以下、Paw)がリニューアルされた理由は二つある。一つは主要な町からの距離の問題、もう一つはサーバー全体のプレイヤーの成熟度である。

PawはSouth Karanaの中央にその入り口を持ち、最寄りのBind地点はQeynosやRivervale、Highpass Holdなどの離れた場所となる。そのため、いったん死亡してしまうと、装備回収に膨大な時間がかかってしまう。自分の死体を回収に行くというのは仮想世界でしか味わえない奇妙な経験だが、惨めで寂しいものだ。もちろんこれは、Pawがレベル10代向けの初級ダンジョンであったことも無関係ではない。レベルが低いうちは、ゲームに慣れていないこともあって死にやすいし、息の合ったパーティーが組めることも少ないからだ。

また、サーバー全体の成熟度も、変更に至った大きな要因である。各サーバーによっても異なるが、キャラクターの大半がじゅうぶんに成長し、Pawに訪れるレベルの冒険者が減ってしまったのだ。筆者は、1ヵ月に1回ぐらいはPawの地底湖へふらりと泳ぎに出掛けるのだが、昨年秋ぐらいからは冒険者を見掛けることはほとんどなかった。

さて、以上のような理由から生まれ変わったPawだが、その背景として面白いストーリーが用意されている。新たにPawに現れたGnollは、旧PawにいたGnollとは違い、Verishe Malという大昔の政治形態を求める反乱分子である。過去、Ishva Malを最高権力者とする厳格な階級制度としてVerishe Malは存在していた(Ishvaは究極の、Malは支配者を意味する)。Ishva Malの下には、司祭としてNisch Valがおり、さらにその下にはRoschやTeschがいる、といった具合である。その制度の下に彼らは一大帝国を築いたが、Ishva Mal亡き後、Council of Nineという評議会が制定されて、Verishe Malは解体された。しかしながら、最近になってGnollたちの中にVerishe Malの制度へ戻ろうとする動きが活発になり、その手始めとしてPawを占拠した、というのがおおまかな流れである。ちなみに、リニューアル直前には、このGnollたちがPawへ進軍するというGMイベントも行われたようだ。

新Paw攻略のポイントはNPCの名称の判別にあり

マップ自体には手が加えられていないものの、新しくなったPawに登場するNPCは、ほぼすべてが変更されている。難易度的にはダンジョンCazic-Thuleに似ており、レベル30代から40代前半の冒険者に適している。今後は、South KaranaのAviakなどでレベルを上げ、その後にPawでレベル40を目指すという冒険者も増えそうである。

さて、若干分かりづらいものの、新Pawに登場するGnollの名称は規則性を持っている。彼らの名称は、"a Tesch Val"というように二つの要素から構成され

街角から

EVERQUEST定点観測

Pawでは、その[illegible]やすい。瀕死の敵が逃げ出さないよう、きっちりと足止めをしたい

新PawのGnollの種類

強さ	戦士系	専業魔法使い	戦士系	CLR系
弱い	Lteth Val	Rosch Val	Tesch Val	Nisch Val
↓	Lteth Mal	Rosch Mal	Tesch Mal	Nisch Mal
強い	Lteth Mas	Rosch Mas	Tesch Mas	Nisch Mas

ており、それぞれ職業と強さを示している。また、さらに後ろに名称が加わる特殊なGnollもいる。

対応に気を付けてほしいのは、NischとRoschという魔法を使うタイプのGnollだ。特に、Nisch Valあたりは強力なHealを使うので、Stunなどで詠唱を確実に妨害しないと、手痛い目に遭うだろう。また、全体の傾向として、新PawのGnollたちは魔法に対する抵抗力が若干高い。そこで、SnareやRootが解けて逃げられないよう注意してもらいたい。なお、NischとTeschはRoschやLtethよりもレベルが若干高いこともお伝えしておく。

Gnoll以外には、gaduladian widemouthというヘビがすみ着いている(以前はGiant Snakeがいた)。レベル30を超えるNPCで、近寄ると攻撃してくるのに加えて、水中にも多数存在している。探索の際はじゅうぶん注意してほしい。

アイテムの出現はユニークなランダム方式を採用

プレイヤーからの不満の声にこたえるという意味で、開発側ではアイテムキャンプの問題をよく検討したようだ。そのため、新Pawでは従来の特定NPCからアイテムが得られる方式に加え、さまざまなNPCがランダムにアイテムを落とすという新しい方式が採用されている。どんな場所で戦っていても、いくつかのアイテムを得られる可能性が常にあり、大勢のプレイヤーが新Pawに集中したとしても、トラブルや不満があまり起きないようにデザインされているのだ。回復系の職業から人気のSplit Paw Hide Gloveもこのランダム方式のアイテムで、ハンティングを続けていれば手に入れることができる(ほかのダンジョンにもぜひ採用してほしいところだ)。

なお、深部に出現する新Pawの主、Ishva Malは、出現サイクルが10時間以上に設定されており、1ヵ所にとどまり続けるキャンプができないように工夫されている。このIshva Malからは、Robe of the Ishvaや、死体を召喚できるSummon Corpseという素晴らしい呪文が手に入る。攻略する際に注意が必要なのは、周囲を護衛するNesch Val Guardである。このNPCはComplete Healを使うCLRタイプなので、必ず事前に単体で連れ出して倒しておかねばならない。また、レベル的には45前後のパーティーがお勧めだ。

最後に、旧Pawに存在していたクエストについてだが、こちらは表にまとめたので参照してほしい。レベル的に初級のクエストに属するQeynosのMonkギルドのクエストは、きちんと別の場所へ移されている。

Verishe Mallの最高権力者であるIshva Mal。Necタイプの[illegible]で、膨大なHPを持っているため、単独で挑んで倒せる冒険者はなかなかいない[illegible]ろう

クエストに関連するNPCの行方

Soulfireのクエスト	Borther Hayleは同じ場所(Jail)にいる
Jewelled Skullのクエスト	Ruby Pendantsは、新PawのGnollから得られる
Monk Headbandのクエスト	クエストNPCがSouth Karanaに出現するようになった

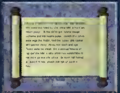
新Pawで得られるアイテム

NPCと同様に、入手できるアイテムも変更されている。中にはきらりと光る良い品もあるが、中級クラスのアイテムとしては性能的に寂しい物が多いと思うのは、筆者だけだろうか? また、Summon Corpseは死体を呼び寄せる呪文で、ダンジョン深部からの死体の回収に役立つことは間違いない。NECであれば、ぜひ手に入れておきたい。

新生Pawのストーリーを知るにはGnoll語の習得が必要となる

リニューアルしたPawでは、Gnollを倒すとまれにTanned Splitpaw Skinという手紙が得られる。この手紙は全部で5種類あり、Verishe Mallについて詳しく書かれている。ただし、これらの手紙はGnoll語によって書かれているため、言語スキルがないと読むことができない。今後、このような形でマイナーな言語スキルが必要となるケースが予想される。もしもトレーニングポイントが余っている人がいれば、言語学習会を開いてみるのも良いだろう。

言語スキルは"同一Zone内で、高い言語スキルを持つ人にその言語で話し掛けてもらう"ことで上昇する。具体的には、高い言語スキルを持っている人がGroup Sayの会話文のマクロを作成し、ショートカットキーに登録して連打するのだ。おそらく、10分足らずでじゅうぶんな言語スキルを身に付けることができるだろう。いったんZoneを移動しないと、スキルが上昇したかどうか分からないということが注意点だ。また、チャットウインドウがいわばSpam状態になるので、安全な場所で行いたい。



Pawの住人の入れ替えに至る経緯は、Gnollから手に入る手紙で分かる。この手紙は、Gnoll言語で書かれていることを確認した

キャラクターに個性を与える ユニークなアイテムのグラフィック

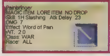
EQの欠点として、キャラクターの外観にバリエーションが少ないということがよく言われる。報告がやや遅れてしまったが、それを補うべく一部の武器のグラフィックが変更されている。今回は、それらのユニークな外観を持った武器と防具を紹介していこう。

パッチによって外観が変更された武器

Painbringer

入手先:Nagafen's Lairのkobold championから

新しくなった武器のグラフィックの中で、万人に評判が良いのは、このPainbringerだろう(右手に持った剣)。形状に加え、片手用武器とは思えぬ大きさにも注目してほしい。ただし、PainbringerはENC泣かせの武器としても知られている。この剣が持つWord of Painのエフェクトは敵にダメージを与えるエリア魔法なので、Mesmemizeで寝かしつけたNPCを起こしてしまうのだ。なお、左手に持ったもう一方の武器はElectrum-Bladed Wakizashiである。独特な細身の外観から、これを欲しがる人は多い。



Short Sword of the Ykesha

入手先:Lower Gukのthe ghoul lordから

75ダメージの追加効果を持つShort Sword of the Ykeshaは、非常に優れた片手用武器だ(NPCの詠唱を妨害する効果もある)。クックリに似た新しい外観はユニークだが、古くからあるサーバーではこの剣を両手に持ったキャラクターが山のようにいることもあって、人気は幾分下降気味である。

ちなみに、同じグラフィックを持つ武器として、Short Sword of Morinがある。こちらはRNG専用の片手剣で、Kithicor ForestのMorin Shadowbaneのクエスト(Ebony Bladed Swordあるいはa map of Kithicorが必要)で入手できる。

Runed Falchion

入手先:Lower Gukのfloglok crusaderから

よく見ないと分からないが、左右で刀身のデザインが若干違う(手前がRuned Falchion、奥が通常のScimitar)。ダメージの大きさに加え、DRUが装備できることから、意外な高値で取引されている。また、Lady Voxから得られるScimitar of Mistwalkerなど、特に希少なScimitarの多くは、この外観を持つ。

Executioners Axe

入手先:Lower Gukのghoul executionerから

通常のAxeと比較すると一目瞭然だが、Painbringerと並んで特に格好が良い武器の一つだ。命中率の関係から、高レベルになるにつれて、一振りのスピードが遅い武器を使う冒険者は減っていくだろう。しかし、これほどのデザインであれば、ファッションという意味だけでも、バックパックに入れて持ち運びたくなる。

Trident of the Seven Seas/Sharkjaw Cutlass

入手先:Kedge KeepのPhinigel Autropos/Cauldronbubbleから

こちらの二つはパッチによる変更ではなく、リニューアルしたKedge Keepで新たに登場したアイテムである。Trident of the Seven Seasは、外観のユニークさに加え、性能も良いことから(149ダメージの追加効果を持つ)、ROGにとっては夢の武器の一つだ。

一方のSharkjaw Cutlassは、ノコギリのような刃がとても個性的である。性能の方はRuned Falchionとほぼ同等だが、プレイヤーの選択肢が増えるという意味で非常に貴重なアイテムだ。Sharkjaw Cutlassのように、もっと多くのバリエーションの武器が登場することに期待したい。

Trident of the Seven Seas

Sharkjaw Cutlass

ユニークな外観を持つ新防具

Red Dragonscale Armor

入手先:Mountain of RatheのKaram Dragonforgeのクエストから

Red Dragonscale Armor
MAGIC ITEM
AC 21
STR: +20　SV FIRE: +10　SV MAGIC: +10
WT: 2.5
Class: WAR PAL RNG SHD BRD ROG
Race: ALL

クエストから得られるアイテムで、材料としてLord Nagafenが持つRed Dragon Scalesが必要になるという、希少な一品(さらにVial of Swirling Smokeと1000PPが必要)。外観はサーモンピンクのPlateで、Rubiciteシリーズを明るくしたようなイメージだ。性能面では、STR+20と各種耐性が+10なのが際立って素晴らしく、RNGやROGが装備できる点も魅力だ。

Robe of the Kedge

入手先:Kedge KeepのPhingel Autroposから

Robe of the Kedge
MAGIC ITEM　LORE ITEM　NO DROP
AC 8
STA: +10　MANA: +100
WT: 1.5
Class: NEC WIZ MAG ENC
Race: HUM ERU HIE DEF GNM

名前のとおり、リニューアルしたKedge Keepで得られるアイテムで、外観はNorrathの中でも珍しい、模様付きの緑のローブである。筆者の周囲では1人しか持っておらず、Freeportの銀行前では人だかりができてしまうほど希少である。性能面ではManaがプラスされる点が大きな魅力である。最近になって分かったことだが、INTやWISが200を超えてもManaはあまり増えない。そのため、多くの高レベル魔法使いはINTを200前後にキープしつつ、Manaが増えるアイテムを集めているのである。

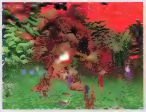
Devlas IlkvelとRobe of the Ishva

入手先:Infected PawのNisch Val Torash Mashk/Ishva Malから

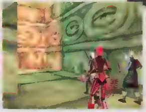
今回の記事で解説した新Pawで得られるアイテムの中には、ユニークな外観を持つものが二つある。一つはDevlas Ilkvelという褐色の盾で、もう一つは刺しゅうの入った濃い青色のRobe of the Ishvaだ。外観がユニークな盾は、Crested Mistmoore Shieldをはじめとする数種類しかなかったので、少しだけうれしい追加と言える。しかし、性能の方は期待しない方がいい。一方のローブは、Plane of Hateで手に入るENC専用ローブと同じ外観で、落ち着いた色と模様から非常に人気がある。先に述べたManaの法則により、Shining Metallic Robesから、こちらへ着替える高レベル魔法使いが増殖中である。

Plane of Fearに追加された新アイテム

3月号で概要を紹介したが、Plane of Hateのオープンに伴って、Plane of Fearでの専用防具の再配置や新規アイテムの追加が行われた。ここでは、Plane of Fearに追加された新しいアイテムの一部を紹介しよう。魔法使い用の各防具(ENC、MAG、NEC、WIZ)については、情報が集まり次第また報告したい。



筆者のプレイするサーバーでは年末年始にかけて、日本人合同による……が何度か行われた。ちなみに、この時……Cazi……haleが何もアイテムを……こないという、……とも……えない落ちが……た



以前からうわさになっていたPlane of Fearからの脱出用ゲートの存在を実際に確認することができた。炎に囲まれた神殿の中にポータルがあり、入り口(FeerrottのCynosure……前)へとつながっている

Amygdalan Tendril
MAGIC ITEM　LORE ITEM　NO DROP
Skill: 1H Slashing　Atk Delay: 25
DMG: 9
STR: +5　DEX: +4
WT: 2.0
Class: WAR
Race: ALL

Amygdalan Tendril
(入手元:amygdalan warrior)

Everazzia
MAGIC ITEM　LORE ITEM　NO DROP
Skill: Piercing　Atk Delay: 24
DMG: 10
DEX: +5　STA: +4
WT: 2.5
Class: ROG
Race: ALL

Everazzia(入手元:scareling)

Flayed Turmoilskin Belt
MAGIC ITEM　LORE ITEM
AC: 9
DEX: +6　WIS: +5
WT: 0.5
Class: SHM
Race: ALL

Flayed Turmoilskin Belt
(入手元:turmoil toad)

Fluxbladed Axe
MAGIC ITEM　LORE ITEM　NO DROP
Skill: 1H Slashing　Atk Delay: 22
DMG: 7
STR: +5　STA: +4
Effect: Chaos Flux
WT: 3.0
Class: RNG
Race: ALL

Fluxbladed Axe
(入手元:samhain)

Girdle of the Diligent
MAGIC ITEM　LORE ITEM
AC: 10
STA: +5　WIS: +5
WT: 0.5
Class: CLR
Race: ALL

Girdle of the Diligent

Nautilus Shield
MAGIC ITEM　LORE ITEM　NO DROP
AC: 20
STR: +5　DEX: +5　STA: +5
WT: 7.0
Class: WAR
Race: ALL

Nautilus Shield
(入手元:amygdalan warrior

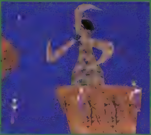
新着情報 不思議な景観を持つ 天上界Plane of Airがオープン

昔からGMやGuideがいるのが確認されていたため、彼らの休憩場所だと冗談めかして語られていたPlane of Air。ここへきてようやく整備が終わり、プレイヤーにも公開されるに至った。Airという名が示すように、冒険の舞台となるのは空中に浮かぶ不思議な島々である。

このZoneを訪れるにはWIZのグループゲートの呪文(Alter Plane:Sky)が必要で、Plane of Hateと同じく、高額な触媒が必要となる仕組みだ。また、このZoneは島から島へと順に攻略していく仕組みになっており、次の島への移動には特殊なかぎが必要となる。このかぎはNPCが所持しているのだが、1度に24人(4パーティー)分しか手に入らない。そのため、Plane of Fear やPlane of Hate以上に団結力が問われることになる。

なお、Plane of Airでは、クラスごとのクエストも多数用意されており、このZoneのNPCを倒すと、クエストに必要なアイテムとマジックアイテムの2種類が手に入る。

空中……Pla……的な……れることができるだろう



UO.net

ULTIMA ONLINE 定点観測

Vol.021

UOの世界には、冒険に旅立つことなく、部屋の中で武器防具の生産に明け暮れる者も多い。これは、UO特有の楽しみの一つともなっている。この生産に関して、うれしいスキル変更が行われたので、生産系キャラクターの成功の秘けつを交えながら紹介していく。 文/PC Nuts

UOの世界を支えている生産系スキルのルール変更

UOには鍛冶屋、仕立て屋、細工師、弓屋、料理人、錬金術士、大工など、生産系スキルをメインにした職業がある。さまざまな生産系スキルの導入は、"RPG＝モンスター討伐"という図式から、仮想世界における生活シミュレーションという新しい解釈を生み出した。筆者もいくつかのサーバーで生産系スキルを鍛えた商売(またはサポート)用のキャラクターを育てている。

職人として生まれたからには、その道を究めたいと考えるのは自然だ。逆に「スキルが60あれば目的のアイテムを作成できるから、そこまででいいや」という考えも戦略的に正しい。キャラクターを育てるためには、膨大な資金と時間、そして労力を必要とするからだ。

スキルが最大値(100.0)になると"Grand Master"(以下、GM)の称号がもらえ、特に、GMの鍛冶屋は市販品よりも高品質な武器や防具を作成できるなどのメリットがある。ただ、鍛冶屋と仕立て屋以外の生産系職業は、GMになるメリットがあまりない。なぜならノーマル品と高品質な物の差がほとんどないからだ。そのため、鍛冶屋と仕立て屋以外のGMはプレイヤーの惰性や意地で作り出されていくことが多かった。

ところが今回、クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーンのPHASE2導入に前後して、生産系スキルに関する変更が行われたことで、鍛冶屋と仕立て屋以外の職業のGMになるメリットが高くなった。今までは、GMの鍛冶屋と仕立て屋が作成する、高品質のアイテムには、そのキャラクターの名前を付けることができたのだが、それがほかの職業にも拡張されたのだ。さらに、高品質のアイテムの意味やルールについても詳しく設定された。

高品質のアイテムが作成できると、画面中央にキャラクターの名前を入れるかどうか確認するダイアログが表示される。これは、GMだけの特権だ

生産系のキャラクターは原材料の確保が成功のかぎとなる

UOの生産スキルのほとんどは、特定の材料を必要とする。大工の仕事には木材、鍛冶屋には鉄のインゴットが必要だ。これらの材料はNPCからの購入も可能だが、価格が高過ぎて商売にならない。特に、Masterクラス(90.0以上)を超えたあたりから湯水のように材料を消費するようになるので、NPCからの供給だけでは追い付かなくなってくる。従って、これらの材料を自分で調達できるように、鍛冶屋ならMining、大工ならLumber Jackingのスキルを上げなければならない。

また、材料供給のための専用キャラクターを作成するという手もある。豊富な資金があれば、ほかのプレイヤーから購入することも考えられるだろう(生産系スキルを高めているキャラクターを相手に商売をする人は多い)。原料の調達も含めた生産体制が整っていれば、NPC相手の商売でも大きな利益を上げることが可能だ。ほかのプレイヤーが魅力を感じるようなアイテムを作成できれば、さらに利益幅の大きい取引ができるだろう。

店に売っているアイテムと同品質の物だと、ほかのプレイヤーの興味を引くことはできない。しかし、高品質の武器防具は、安定した供給が得られるという前提があるため、消耗品として人気が高い。マジック装

備は高品質な物ほど安定して得られる保証がなく、実戦で消耗してしまうことを嫌うプレイヤーは多いが、高品質の武器は、摩耗したり、壊れても簡単にスペアを入手できるのだ。これらの理由から、鍛冶屋でGMを目指す人は多い。高品質の武器防具を安定して供給できる鍛冶屋は、ほかのプレイヤーから引っ張りだことなっている。

従来のシステムでは、細工師のGMによる生産物には大した特典がなく、もっぱらNPC相手の商売や宝箱にわなを仕掛けるなどの、補助的な活動がメインになっていた。また、生産アイテムやスキル上昇に難易度が取り入れられてもGMとしてのありがたみはほとんどない職業であった。しかし、家屋内でのアイテム個数に制限が加わる新しいシステムが取り入れられたことにより、細工師のGMも脚光を浴びることとなる。

高品質なアイテムの設定が大きく変更

今までは鍛冶屋と仕立て屋のGMが高品質アイテムの作成に成功すると、自動的にキャラクターの名前が刻まれるようになっていた。名前入りアイテムを作るということが、GMの特権であり、高品質アイテムの証明でもあった。GM以外のキャラクターが作成した高品質アイテムには名前が入らず、ほかのプレイヤーからは高品質であるかどうかの判断ができなかった。そのため、取引でも敬遠されがちであった。

武器防具や衣服などを作成する職人の中には、CHANEL、GUCCI、HERMESなど、有名ブランドと同じキャラクター名を付けている人もいる。アイテムに名前が入ることを考慮したもので、例えば“a plain dress sewn by CHANEL”という名前の入ったドレスを作ることができる。これらのアイテムはブランド物として、一部のしゃれの分かるプレイヤーたちに喜ばれている。UOの世界観とは異なった次元の遊びだが、通常のアイテムよりも高めの価格設定で販売されているにもかかわらず、喜んで購入するプレイヤーが多い。

高品質アイテムの作成に成功すると“Due to your exceptional skill, its quality is higher than average”と表示される。従来のシステムでは、高品質アイテムは名前入りかどうかで判断していた。高品質アイテムはGM以外でもまれに作成できることがあったが、キャラクターの名前は入らなかった。ところが、今回の新システムでは、不公平をなくす理由で“a leather gloves of exceptional quality”というように、品質表示されるようになり、GM以外の作成したものでも、高品質アイテムかどうか判断できるようになっている。また、GMが作成したものについては名前の記入をキャンセルすることもできるようになった。

名前を入れるかどうか、選択できるということは、意外にメリットがある。例えば、ギルド戦争の場合、名前入りアイテムを使っていると、敵対ギルドに武器防具を供給している鍛冶屋を特定されてしまう。鍛冶仕事はインゴットの採掘場で長時間行うことが多く、装備の供給源を知られてしまう可能性が高い。敵対ギルドの生産拠点を攻撃することで、戦略的に優位に立とうと考えるのは作戦として当然である。ギルド戦争などで高品質な装備をする場合は、名前のないものの方がいいのだ。

さて、皮のよろいについてのノーマルと高品質の差は別表を参照してもらうとして、細工師(Tinker)の高品質アイテムについてはどうであろうか。実は、仕立て道具(sewing kit)の耐久度が増しているのだ。シャベル(shovel)は検証した結果、特に差はなかったが、仕立て道具はノーマル品の5倍程度の耐久性を持っていた。高品質の道具の登場によって、家屋内に道具のスペアを置いておく必要がなくなり、クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーンの趣旨に合ったものとなっている。これにより、GM細工師の高品質なアイテムへの要求はいっそう高まることだろう。

高品質のシャベル(shovel)でOreを掘ったところ、100インゴット採れた。ノーマルのシャベルでも平均して99インゴットは採れるので、ノーマルと高品質のシャベルの性能に差はないようだ

Studded Leatherフル装備の女性キャラクター。高品質の装備だが、ARは18しかない。Protectionなどの魔法と併用すれば実用に耐えるが、それほど良い装備とは言えないだろう。しかも、GMですら失敗するほど難易度の高い生産品なので、作成する人は少ない

高品質(上)の仕立て道具(sewing kit)だとskull capが200個作成できたが、ノーマル(下)のsewing kitで作成したところ38個しか作れなかった。その差は、ほぼ5倍だ

ノーマルと高品質の製品のAR比較

アイテム	ノーマル	高品質
Leather Full set	13	13
Studded Leather Full set	15	18
Leather Shorts(F)	2	3
Leather Skirt(F)	2	3
Leather Buister(F)	6	7
Leather Armor(F)	6	7
Studded Buister(F)	8	9
Studded Armor(F)	8	9

※(F)はFemale Armor

NPCから購入したノーマル品と、GMの作った高品質品のARを比較してみた。ちなみに、Studdedの帽子とブーツは存在しないため、Leatherを使って比較した。Female Armorについては、単品で装備した場合のARを載せている。表を見れば明らかだが、ノーマル品と高品質品のAR差は1しかない。しかし、高品質の製品は高い耐久性を持っているのだ

Blizzard from Far East

Blizzard Entertainment社のプロデューサーから聞いた

DIABLO II WARCRAFT III 最新情報

2000年1月末、「DIABLO II」と「WARCRAFT III」のプロモーションのため、アメリカからBlizzard Entertainment社のBill Roper氏（総合プロデューサー）、Rob Pardo氏（プロデューサー）、Susan Wooley氏（広報）の3名が来日した。注目度の高い同社の新作についてインタビューする機会を得られたので、早速詳細をお知らせすることにしよう。 文／安井 勉

DIABLO IIの総合プロデューサーを務めるBill Roper氏。彼がデモを実演しながら、DIABLO IIの新システムについて説明してくれた

明らかになったDIABLO IIの新システム

攻略のヒントを与えてくれるNPCを見つけるポイント

インタビューに先立ち、Pentium II 450MHz、メモリー256MB、Voodoo2といった構成のポータブルパソコン上で、「DIABLO II」のデモが実演された。ひと昔前のスペックに当たるパソコンであるにもかかわらず、まったくストレスなく動作しているのは、正直驚かされた。3Dアクセラレーターに対応しているゲームエンジンは、ほぼ完成しているようだ。

インタビューは、Bill Roper氏がSorceressのキャラクターを使って、実際にゲームをプレイしながら進められた。プレイヤーに対して情報を持っているNPCの頭上には"!"マークが表示されており、ゲーム開始直後に何をしたらよいか分からなくなってしまうということはなさそうだ。ゲームを進めていく上で、攻略のヒントとなるNPCを見逃してしまう可能性も少なくなると思われる。

序盤におけるNPCからのメッセージの多くは、チュートリアル的な内容であったり、DIABLO IIの世界設定を伝えるものであったりするが、クエストに関連するものも当然含まれている。プレイヤーがクエストを受けると、クエストログが更新される。クエスト関連の音声やメッセージは、ログのボタンを操作するだけでリプレイでき、前作のように単なる一覧形式で表示されるものより格段に使いやすい。ちなみに、DIABLO IIは日本語化が予定されており、すでに移植作業が行われているが（アメリカには日本語が表示できるバージョンも存在している！）、音声の吹き替えは行われない。画面には翻訳された日本語が表示され、ムービーなどには字幕が入るようになるという。

部位ごとに変化する防具装着時のグラフィック

NPCとの売買は、前作のようにリストから選択する形式ではない。プレイヤーのインベントリーと同じ形式で、升目に区切られた商品ウインドウにアイテムが並ん

ポータブルパソコンを持参して応接室に現れたBlizzard Entertainment社の3名。いちばん右が広報を務めるSusan Wooley氏である

でおり、それをクリックしてドロップする。インベントリーに収まるかどうかを確認しながら買い物ができ、アイテムの外観についても分かりやすくなっているのだ。防具装着時のキャラクターグラフィックは“部位ごと”に変化する。前作では、胴体部分の防具ごとに4種類のキャラクターグラフィックとなっていたが、ヘルメットだけチェインにするとか、胴体だけレザーにする、というようなコーディネートもグラフィックで表現される。買い物やアイテム集めが楽しくなりそうな要素である。ちなみに、金銭はインベントリーにコインアイテムとして置かれる形式ではなく、金額として所持できるので、前作のように町中に金銭をばらまく必要はない。

さらに、DIABLO Ⅱにはアイテム収集熱をそそられるシステムが追加されている。いくつかのマジック属性を持ったアイテムはシリーズ化されており、同じ名前のヘルメット、グローブといったパーツがある。これらの全パーツをセットでそろえて装備すると、ACなどにボーナスが加わるようになっている。シリーズ化されたアイテムを右クリックすると、アイテムセットの一覧が表示され、何が不足しているのか分かるような仕掛けも確認できた。アイテム収集のための長時間プレイはもちろん、プレイヤー間のトレードも活発になりそうで楽しみである。

DIABLO Ⅱに関するQ&A

DIABLO Ⅱのデモを終えたBill Roper氏に、いくつかの疑問を投げかけてみた。開発途中段階であるためか、明確な回答が得られないこともあったが、貴重な話を聞くことができたので、ここで紹介しよう。

Q1　インベントリーにある本のようなアイテムは何ですか？

A1　これはスクロールをチャージするアイテムで、スクロールによるインベントリーの圧迫を軽減します。チャージできる上限は20程度になります。

筆者コメント(以下同)：DIABLO Ⅱでの魔法は、クラス固有のスキルツリーの中にある。Town Portalなど、全クラスが使いたい魔法は、スクロールの形で利用するしかないのだろう。

Q2　ベータテストの開始時期、テスター募集の方法について教えてください。

A2　ベータテストは2段階に分けて行います。第1段階は、北アメリカ地域のみのテストで、1000～2000人規模のテストを予定しています。第2段階は、無料でダウンロードできるベータ版のソフトウエアを使って、だれでも自由に参加できるようにするつもりです。

製品の発売時期についても同時に尋ねたが、ベータテストの実施時期も含めて、回答は得られなかった。第1段階が北アメリカ地域だけというのは、レーテンシーの問題で仕方がないが、本誌ではベータテスト第1段階から参加し、最新情報をお伝えしていくつもりである。

Q3　既存のbattle.netとDIABLO Ⅱのbattle.netは同じものですか？

A3　まったく同じですよ。もちろん、タイトルによって、または参加国によって、チャットチャンネルは別のものになります。旧製品のプレイヤーとチャットすることも可能で、各国語への対応についても検討しています。

数十万人が参加するbattle.netでは、チャットの会話だけでも通信遅延の問題が発生していた。DIABLO Ⅱでは、チャットチャンネルでアイテムのトレードが可能となるため、ラグは致命的な問題になりかねない。韓国のDAYCOMがbattle.netを運営するので、日本国内のプレイヤーのラグの問題は若干解決されそうではある。

Q4　1製品当たりにプレイヤーが作成できるキャラクター数はいくつですか？また、それらはすべてサーバーに保存されるのですか？

A4　複数になります。6～8キャラクターは登録できるようになるはずです。サーバーに保存される1キャラクターごとのデータ量は大したものではないんですが、使用されていないキャラクターデータは、60日間程度の期限で整理していくことになるでしょう。

battle.netは、無料で利用できるゲームサーバーである。キャラクターデータの保管についても無料で無期限ということはないだろうと思って質問したのだが、はっきりとした回答は得られなかった。マルチプレイについては、まだ固まった仕様があるわけではないらしい。

“ロールプレイング戦略”と称されるWARCRAFT Ⅲとは？

筆者も個人的に大好きなリアルタイム戦略シミュレーション「WARCRAFT」の新作についても、実際にデモプレイを見ながら話をうかがった。選択できる種族は6種類で、各種族に固有のヒーローキャラクターが数種類存在する。そのヒーローキャラクターに率いられ、ほかの戦闘ユニットが敵と戦っていくというゲームシステムである。この作品のゲームジャンルは、“ロールプレイング戦略”という呼び方をするが、ヒーローキャラクターは戦闘によって経験値を得たり、クエストによってマジックアイテムを得たりと、RPGのような成長の仕方をする。これが、Blizzard Entertainment社が独自に開発した3Dエンジンで小気味よく動いていた(3Dカードは必須ではない)。

シングルプレイのデモだけを見ると、エレクトロニック・アーツ・スクウェアの「ポピュラス ザ ビギニング」のインタフェースに似た、シミュレーションRPGという感じだ。さらに、WARCRAFTシリーズ特有の次々と緊張感が味わえる作風も加わって、かなり面白そうなゲームである。

WARCRAFT Ⅲのプロデューサー兼シニアデザイナーのRob Pardo氏。韓国でのプロモーションを終え、そのまま来日するという多忙なスケジュールにもかかわらず、「ロールプレイング戦略とは？」という質問に対し、丁寧に説明してくれた

次号予告

次回のBlizzard from Far Eastでは、今回紹介し切れなかったDIABLO ⅡとWARCRAFT Ⅲに関する最新情報を引き続き掲載する予定だ。

通訳：大原紀子／写真：大澤　誠

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ここでネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

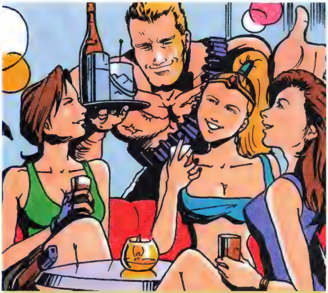
ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ

世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

QUAKE Ⅲ ARENA

世界中のゲーマーを虜にした「QUAKE」シリーズの最新作「QUAKE Ⅲ ARENA」。マルチプレイを主体にしたタイトルだけあり、ゲームのメニューから簡単に対戦可能なサーバーを見つけ出すことができる。前作からの根強いファンも多く、インターネット上には、常に数百ものサーバーが稼働しており、対戦相手に不自由しない

EVERQUEST

世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう

Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings

13の文明が登場する、リアルタイム戦略シミュレーションの人気タイトル。プレイヤーは個性的な文明の中から一つを選択し、テクノロジーを発展させながら勢力を拡大していく。MSN Gaming Zoneを利用することで、世界中のプレイヤーと対戦することが可能だ

Newbies

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

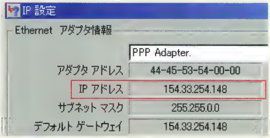
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、ゲームメニューでは「Internet」「インターネット接続」と表記されることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。

Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動し クライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。

「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

EVERQUESTをプレイするには

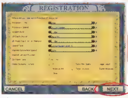
「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

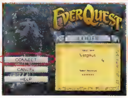
アカウントの取得方法

まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK

アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択

ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI Ⅱ

KALI Ⅱ
http://www.panda.co.jp/products/kali/non_js/welcome.html

日本語チャットもできる 対戦相手探しソフトの決定版!

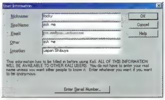
KALI Ⅱは多数のネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。また、ネットワークゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円(税別)が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

最初にするのはユーザー情報の入力

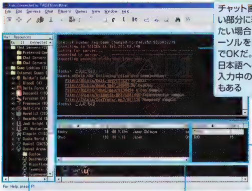
最初の起動時に、名前や電子メールアドレスなどを入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、知られたくない項目は適当に書いてもいい。すべての情報を記入したらOKを押そう。



Ver.1.99dで日本語チャットをするには

執筆した段階では、KALI Ⅱはまだベータ版のため、フォントの設定を日本語に変える必要がある。メニューのViewからDisplay PropertiesとChat Display Propertiesを選択すれば、ここから設定可能だ。

画面の見方



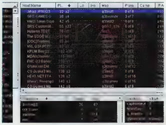
チャット画面。発言内容は、上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は、すぐ下の細長い欄にカーソルを置いて入力後EnterキーでOKだ。ただし、Ver.1.99dでは日本語への対応が不充分なためか、入力中の文字が表示されない場合もある

選択しているKALIサーバーにあるチャットルームと、それぞれに接続しているプレイヤー数の一覧。チャンネルは通常、ゲームごとに設置されている

現在稼動しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはChat Serversから接続するサーバー、チャットルームの順に選択しよう。日本人プレイヤーはTAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに多い。ゲームサーバーの一覧を見たい場合は、Internet Gamesからタイトル名、ゲームのタイプを選ぶ

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、Enterキーを押せば、OKだ。また、発言入力欄には/(スラッシュ)で始まるコマンドを入れることによっていろいろな操作ができる

ゲームサーバー一覧



左のウインドウからInternet Gamesを選択し、ゲームサーバー一覧を表示した状態。プレイヤー数、接続状況、使用マップなどが把握できる。接続したいサーバー名をダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然、そのゲームの製品版をインストールしていないと接続できない。ちなみに、赤字で示されているのは、使用されているマップデータを持っていないので、接続できないサーバーだ

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。

ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを押さえて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTIPLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方

これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com/

無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone（以下、Zone）だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi（オセロ）やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

タイトル	ジャンル
QUAKE II	Action
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX : Eagle Watch	Action
JEDI KNIGHT : DARK FORCES II	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires II	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 2000	Simulation
Midtown Madness	Simulation

全部で100以上のゲームが用意されている

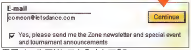
日本語専用ロビー開設

日本語の専用ロビーが開設された（http://jp.zone.com/age2/）。

ユーザー登録の仕方

中央上の「Free Signup」を選択

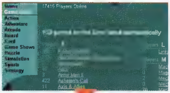
Zone Name（ハンドル名）とパスワードを入力して「Start」を押す。このとき、他人と同じZone Nameを入力していると書き直しとなる。また、スペースや日本語は使えない



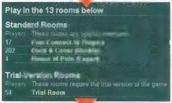
電子メールアドレスを入力して「Continue」を押す。次の画面で「Start Download」をクリックすると、必要なソフトのダウンロードが始まる

スペードの絵がダウンロードの状況を表わす。すべて見えるようになれば、完了だ

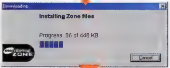
ゲームを遊ぶ方法



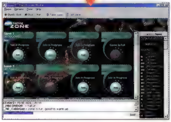
メイン画面の左端にあるメニューから、ゲームのジャンルを選択。「Game Index」を選ぶと、すべてのゲームを表示する。すると、ゲームの一覧が表示されるので、プレイしたいタイトルをクリック



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。ルールや、上級／初級などによってチャンネルは分けられている。ここで好きなチャンネルを選ぼう



ロビーを表示するのに必要なソフトウェアがインストールされていない場合は、自動的にダウンロードされる



ソフトウェアが自動的に起動して、ロビー画面が表示される。右の欄はロビーに参加しているプレイヤーと回線状況の一覧。バーが赤いプレイヤーは、回線状況が良くない。ルームを選択後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

MSN Messenger Service

MSN Messenger Service
http://messenger.msn.com/lcja/

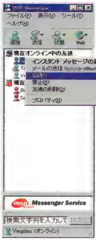
3クリックでネットワークゲームが起動できる

マイクロソフトのMSN Messenger Service（以下、MS）は、日本語でのチャットサービスが利用でき、ゲーム起動ツールとしても機能する便利なツールだ。Internet Explorerとの連携も充実している。

現在、MS日本語版Version 2.0がリリースされており、無料で入手できる。ユーザーとなるためには最初にHotmailのメールアカウント（○○@hotmail.com）が必要となるが、こちらも登録は無料、日本語で即座に完了するのでわずらわしさは一切ない。

使用するためには、まず上記のURLからMSをダウンロード。次に、入手したMMSSETUP.EXEをダブルクリックするとインストールされ、終了後、自動的に登録画面が開く。Hotmailのアカウントがない場合はここで登録を行う。手続き自体は通常の電子メールサービスよりも簡単で、名前、住んでいる県名、ログイン名、パスワードなどを記入するだけだ。あとは、Hotmailのアカウントを入力するだけでMSが使用可能になる。

なお、MSを使ってマルチプレイできるゲームはDirectPlayに対応したものに限られている。「Age of Empires II：The Age of Kings」や「Midtown Madness」など、マイクロソフトのゲームのほとんどはプレイ可能だ。プレイできるゲームは、マシンにインストールされているとMSが自動で検出してくれる。メニューで「ツール」→「招待する」を選べばどのゲームがプレイ可能かが分かるだろう。



ユーザー名の上で右クリックしてメニューを表示させ、「招待」を選択。ここではBALDUR'S GATEを選んだ

招待されたユーザーにはメッセージが表示される。承諾をクリックしてマルチプレイの準備は完了

BALDUR'S GATEのマルチプレイ起動画面が起動。メインメニューからではなく、開始直前のロビー画面が表示される

PRESENT

読者プレゼント

1 USB接続可能なレーシング用コントローラー「スピーディ2000」

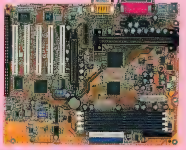
(株)トワイライトエクスプレス

パソコンと手軽に接続できるUSBコネクターを標準装備した、ハンドルコントローラー「スピーディ2000」と対応ゲーム「激走99東京編」をセットにして1名に。

2 Intel820チップセットを搭載した高性能マザーボード「GA-6CXC」

日本ギガ・バイト(株)

ベースクロック150MHzまでサポートし、PentiumIIIに最適な日本ギガ・バイトのマザーボード「GA-6CXC」(詳細についてはp.110〜111の記事を参照)を1名に。



3 3Dシューティングに最適なA3D対応のサウンドカード「VORTEX SQ 2500」PCI版

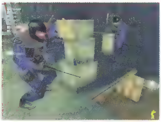
1月下旬に行われた、P&A主催の雑誌社対抗「QUAKE Ⅲ ARENA」対戦大会においてPlay Onlineが獲得した、アスク提供のA3D 2.0対応サウンドカード「VORTEX SQ 2500」PCI版を1名に。

4 立体眼鏡eyeSCREAM フレックス・ジャパン・トレーディング

(http://frex.com/w3d/)

Riva TNT2、Voodoo3、Millennium G400などと組み合わせることにより、多くのゲームタイトルが3D映像で楽しめる「Wicked3Deye SCREAM」を1名に。

5



(株)サイバーフロント

ロス市警所属のSWATのリーダーとなり、テロリストの逮捕や人質救出などのさまざまなミッションをクリアしていく3Dアクション「SWAT3：CLOSE QUARTERS BATTLE」を2名に。

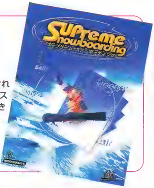
6 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

NBAでプレイしている選手すべてが実名で登場する、NBA LIVEシリーズ最新作「NBA LIVE 2000」を2名に。

7

(株)P&A

3Dグラフィックで再現された雪上コースで、多彩なスノーボード競技が体験できる「SUPREME SNOW BOARDING」を2名に。



8

(株)サイバーフロント

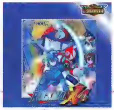
前作をはるかに上回る数のアイテムやイベントが追加され、内容がさらに充実した「シヴィライゼーション：コール・トゥ・パワー」完全日本語版を3名に。

9 (株)メディアカイト

お買い得なULTRA2000シリーズの中から、お勧め3タイトル「ソニック&ナックルズ」「ロックマンX4」「ディアドッグ2」を各2名に。

9A

9B



9C

10 日本システムサプライ(株)

コミカルでかわいらしいキャラクターが売りの、国産オンラインRPG「LIFESTORM Ⅱ」。発売1周年を記念して、体験版を20名に。

11

だれもが待ち望む「DIABLO Ⅱ」の開発元Blizzard Entertainment社のロゴの入ったTシャツと帽子をセットにして2名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは2000年3月24日(5月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

海外ゲームの老舗 OVER TOP as Messe-sanohII

タイトル多数・大量在庫・日本全国通販OK／代引き・銀行振込による お支払い可能

振込口座先
三和銀行 秋葉原支店(支店番号626)
普通 1050420 オーバートップ

お申し込みは インターネットで www.messe-sanoh.co.jp/overtop 又は電話で 03-3255-3500

OVER TOP

ONLINE SHOPPING AND RESERVATION

HOMEPAGEにて 各タイトル予約受付中
御予約をされれば確実に手に入ります。他のタイトル、発売日、価格等、詳しい情報はホームページをご覧ください。

NOX(日本語版) 3/16
全世界で大ヒットのアクションRPG。シングルプレイはもちろん多彩なマルチプレイも定評。最大16人のプレイが可能。
¥7,000

FINAL FANTASY VIII(完全日本語版) 3/23
プレイステーション専用ソフトとして全世界で大ヒットした「FFVIII」のWindows版が登場!! Pcならではの脅威のグラフィック、スピーディなゲーム展開は特筆モノ。
¥6,980

SIM PEOPLE/シム・ピープル(完全日本語版) 3/16
「シムシティ」シリーズの原作者ウィルライト最新作!! 今回は「人生」をシュミレート。
¥6,980

SUPERBIKE 2000(日本語版) 3/9
スーパーバイク世界選手権/1999年シーズンの最新データを搭載。スーパーバイクの迫力を完全にシュミレート。
¥6,200

太刀～DAIKATANA(英語版)
「DOOM」、「QUAKE」という大ヒット作を生み出したジョン・ロメロ期待の新作。
¥ ホームページをご覧ください。

NEW TITLE

ウルティマIX:アセンション(完全日本語版) ¥7,000 2/24
ウルティマIX:アセンション プレミアムエディション(完全日本語版) ¥9,800
超大作RGBシリーズ最終章。3Dで再現ブリタニアの世界で、アバタールの最後の冒険が始まる。日本語吹替えを含む完全日本語版。プレミアムエディションは初回限定のみのプレミアムグッズ満載。

蒼きウル/CombatFlightSimulator 機体&ミッションモジュール
ガイナックスによって、大友克洋、貞本義行、士郎正宗ら7人のクリエーターによる夢の競演が実現! 彼らのデザインした8機の戦闘機とオリジナル・シナリオ収録。FS2000にも対応!!
¥4,980

スコットランドヤード(完全日本語版) 2/24
有名ボードゲーム遂にPCに登場。従来のボードゲームとして遊んだり、コンピューター相手に探偵ゲームにと選べる2種類のゲームモード。
¥6,400

NBA LIVE 2000(日本語版)
NBAのチーム・選手が実名で登場。さらに最新のNBAデータにプラスして、過去の有名プレーヤーたちのデータも収録。もちろん、あのマイケル・ショーダンも。
¥6,400

ウルティマコレクション(日本語版/一部英語) 2/24
「ウルティマ」シリーズのI～IIIVのすべての世界をひとつのパッケージに。アセンションとあわせれば「ウルティマ」完全制覇に。
¥7,000

MESSIAH/メサイア(英語・日本語マニュアル版)
究極の3D描画エンジン「Messiah Engine」搭載。(RT-DAT機能、LOD機能による美しいグラフィック)憑依能力を駆使して敵を倒していくバリバリの3Dアクションゲーム
¥5,800

バルダーズ・ゲイト追加シナリオ Tales of Sword Coast(完全日本語版)
昨年末に完全日本語版が登場したバルダーズ・ゲイトに追加シナリオ登場。日本語版用です。
¥4,200
バルダーズ・ゲイト(完全日本語版)¥7,800

《《《 MacOS最新ゲーム 》》》
Unreal Tournament ¥TEL
QUAKE III : ARENA ¥TEL
FLY!(J)…¥6,000 MYST(J)…¥2,200 CAESAR III(J)…¥6,980
SIM CITY 3000(J)……¥7,000 TOMB RAIDER 3(J)……¥6,400

BEST SELLER GAMES

(E) ………英語版 (J) ………日本語版 (マ)… 英語版日本語マニュアル付

Flight Simulator 2000(日本語版)
昨年末英語版が発売されたマイクロソフトの定番フライトシュミレーターソフト。早くも、日本語版で登場!!
¥9,800
Profesional Ver. ¥11,800

Mobile Rally 1 Championship(英語・日本語マニュアル付)
あのコーリン・マクレーラリーを遂に超えた! 今世紀最強のラリーゲーム、遂に登場! ネット対戦モードでは、8人まで対戦可能。
¥6,000

Rainbow Six:Rogue Spear(英語・日本語マニュアル付)
リアルさと、シビアなゲーム性は今回も健在。前作、発売以降、その人気は着実に高まりつつある。今回は、「LONE WOLF」等のいくつかの新しいモードの追加や、スナイパー狙撃の進化も注目。
¥7,200
SPEC OPS II(マ) ¥7,200
SPEC OPS Gold(マ) ¥6,800
Rainbow Six Golds(マ) ¥6,800

Quake III:ARENA(英語・日本語マニュアル付)
最新の3Dエンジンを搭載した超話題の「QUAKE」シリーズ最新作
¥6,000

Unreal Tournament(英語・日本語マニュアル付) ¥4,800

Half-Life OPPOSING FORCE(英語・直輸入版)
多くの雑誌で賞賛された「Half-Life」の新しいエピソートが登場!
¥5,800

MS Combat Flight Sim(J) ¥7,800
MSFS & MSCFS 用アドオン 各種
F-22 ADF(J) ¥7,400
F-22 ADF Dessert Mission(J) ¥4,000
F-22 Total Air War(J) ¥7,400
Jane's F-15(マ) ¥6,600
Jane's WWII Fighter(マ) ¥6,600
Jane's IAF(マ) ¥6,600
Jane's FLEET COMMAND(マ) ¥6,600
Jane's USAF(マ) ¥6,400
F22 Lightning III(マ) ¥6,600
European Air War(J) ¥6,980
Fighter Squardron(J) ¥6,600
Falcon 4.0(J) ¥9,905
FIGHTING STEEL(J) ¥7,200
M1 TANK PLATOON(J) ¥8,400
FLANKER 2.0(マ) ¥6,980

Nascar Racing 3(マ) ¥5,480
SPORTS CAR GT(マ) ¥5,800
カーマゲドン2ブラッド版(J) ¥6,400
MidtownMadness(J) ¥7,800
Need For Speed IV(J) ¥6,600
SEGA RALLY2(J) ¥6,000
TOCA2:REDRIVE(マ) ¥6,600
コーリン・マックレー・ラリー(マ) ¥6,600
GP500(マ) ¥6,400
HEAVY GEAR III(J) ¥7,200
Mech Warrior 3(J) ¥6,980
MECH COMMANDER(J) ¥8,400
MECH COMMANDER GOLD(マ) ¥6,600
SLAVE ZERO(J) ¥6,980
DESCENT 3(J) ¥6,600
FIFA 2000(E) ¥5,800
NHL Championship 2000(E) ¥4,800

HALF-LIFE(マ) ¥6,800
Unreal(マ) ¥5,480
Ailens vs Predator(マ) ¥5,800
KINGPIN(マ) ¥6,600
DRAKAN order of flame(E) ¥6,000
TOMB RAIDER 4(J) ¥7,200
The Wheel of Time(マ) ¥4,800
ノクターン(J) ¥6,600
SWAT3(マ) ¥7,800
デルタフォース2(マ) ¥7,143
HIDDEN&DANGERROUS(J) ¥6,600
SW:Racer(J) ¥5,600
SW:ファントム・メナス(J) ¥6,980
SW:X-Wing Alliance(マ) ¥6,400
ホームワールド(マ) ¥6,600
スタークラフト(J) ¥6,800
ダンジョンキーパー2(J) ¥7,400

REVENANT(J) ¥7,200
Dark Stone(J) ¥6,600
EVERQUEST(E) ¥7,800
Ultima Online:Second Age(マ) ¥2,980
UO:Game Time 2 ¥4,800
Might&Magic VII(J) ¥6,600
Heroes of Might&Magic III(J) ¥6,600
ポプュラス III(J) ¥7,400
テーマパークワールド(J) ¥6,980
ジェットコースター・タイクーン(J) ¥6,600
ジェットコースター・タイクーン追加キット(J) ¥4,800
インペリアリズムIII(J) ¥7,200
レイルロードタイクーン2(J) ¥7,200
ファラオ(J) ¥6,600
シーザー3(J) ¥6,600
AOE2:The Age of Kings(J) ¥8,972
CIVILIZATION:CALLB TO POWER(J) ¥6,980

GAME Controller

Wheel Controller

〈Microsoft〉
Side Winder Force FeedBack Wheel
¥24,800
フィードバック・ホイールの定番
USB接続
Precision Wheel ¥9,980

i-Force規格のフィードバック・ホイール
赤いハンドルで有名な〈Logicool〉
USB接続 or Serial接続
Wingman Formula Force Wheel……¥24,800

i-Force規格のフィードバック・ホイール
〈Guillmonte〉 フェラーリ公認ハンドル
USB接続 or Serial接続
Force FeedBack Wheel……¥22,800
GamePort or USB接続
Racing Wheel…… ¥9,800

お求めやすい低価格ハンドル
USB接続
Speedy 2000
¥4,480

Flight Controller

〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder Force FeedBack Pro … ¥16,800
USB接続
Precision Pro…… ¥8,400

[Logicool]
WingMan ATTACK (15pin GamePort) ¥3,980
WingMan Extreme Digital 3D (USB or 15pin GamePort) ¥7,980
[Logitech]
WingMan Force (USB or Serial) ¥14,600
[ThrustMaster]
F-16 FLCS/TQS 各¥19,800
[CH-Product]
CH操縦桿 ¥12,800
F16 Combat Stick(USB) ¥9,000
Pro Pedal(15pin GamePort) ¥10,800
Pro Throttle(15pin GamePort) ¥13,800

Game Pad

〈Microsoft〉
Side Winder
マウス操作もゲームパッドで
USB接続
Dual Strike……¥6,980

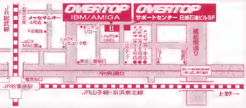
[Microsoft]
Side Winderシリーズ
GamePad(15pin GamePort) ¥4,343
Game Pad Pro(USB) ¥4,980
Free Style(USB or 15pin GamePort) ¥7,980

他メーカーゲームパッド、ジョイスティック 各種取り扱い

プレステ用ゲームパッドをPCで使用するためのコネクター
PCツナイデント(プリンターポート接続) ¥2,500
SMART JOY PAD II(USB 接続) ¥3,980
PC ADAPTER(USB 接続) ¥3,480

新タイトル・現在の在庫状況はwww.messe-sanoh.co.jp/overtopでご確認下さい。

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
《営業時間》
月～金曜日 11:00～20:00
土曜日 10:00～20:00
日曜・祝日 10:30～19:30



Computer Parts & Windows Games Plus
OVER TOP
as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

ダイアモンド・マルチメディア・システムズが、A3D 2.0をサポートしたMonsterSound MX300を発売したのが1998年12月だったが、それから約1年2ヵ月が経過してようやく同社の新製品が登場した。今回紹介するMonster Sound MX400とSonic Impact S100は、これまで採用していたAureal社のサウンドチップではなく、ESS Technology社のサウンドチップを搭載して、A3DとEAXの両APIのサポートを実現させた。このゲーマーにとって気になる二つの製品を使って、3Dサウンド対応ゲームをプレイした際の音の再現性を評価してみた。

文／Fakemoon

A3DとEAXの両方に対応した低価格サウンドカード Monster Sound MX400、Sonic Impact S100

EAX 2.0とAC-3出力をサポートした Monster Sound MX400

「HALF-LIFE」や「MOTORHEAD」などのA3D 2.0対応ゲームに最適なサウンドカードとして知られるMonsterSound MX300（以下、MX300）。このMX300は、サウンドチップとしてAureal社のVoltex2を搭載していたが、今回発売されたMonster Sound MX400（以下、MX400）は、ESS Technology社のCanyon 3Dを搭載している。ESS Technology社のサウンドチップは、メーカー製パソコンにオンボードで搭載されていることが多いため、社名を知っている読者もいることだろう。

MX400がサポートしているAPIは、DirectSound、DirectSound3D、A3D 1.0、EAX 1.0／2.0、I3DL 2などで、さらにSensaura社のマルチドライブ技術によって最大4基のスピーカー接続を可能にしている。A3D 2.0をサポートしていたMX300と比べると、性能がダウンしている印象を持つが、EAX 1.0／2.0を新たにサポートしていることが注目される。

接続インターフェースについては、フロントスピーカー2チャンネル用とリアスピーカー2チャンネル用の二つの出力端子のほか、S／PDIF（同軸）端子が用意されている。この端子を使ったフロント2チャンネル出力も可能である。さらに、S／PDIF端子に外付けDolby Digitalデコーダー（製品には付属しない）を接続すれば、DVD再生時に5.1チャンネル出力が可能になる。

今回評価に使ったMX400はサンプル版で、ドライバについてはベータ版であった。テストを開始するためドライバをインストールしたところ、タスクバーにサウンドカードの設定メニュー用アイコンが表示されないことが気になった。Sound Blaster Live!（以下、Live!）やMX300では、タスクバーアイコンをクリックして詳細設定メニューを開くことが可能だが、MX400の場合は製品に添付されたCD-ROMに収録されている「Audio InControl Tools」をインストールすることで利用可能になる。ただし、ここで設定できる項目は少なく、スピーカー数の設定と出力テスト、S／PDIFのオン／オフなどが用意されている。

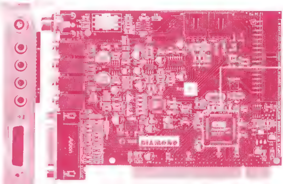
敵が近づく気配を3Dサウンドで察知することが可能

3Dサウンドのテストに使用したゲームタイトルは、A3D 2.0／EAX 2.0対応の「UNREAL TOURNAMENT」（以下、UT）、EAX 2.0対応の「RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR」（以下、ROGUE SPEAR）、A3D 3.0対応の「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）の3本。なお、A3D 2.0／3.0対応ソフトの場合、MX400では完全に出力できないが、A3D 1.0相当のサウンドは出力できるため、問題はないはずである。

UTをプレイしてみると、正面から向かってくる敵の攻撃をぎりぎりのタイミングで避けた時に、銃弾が左右をすり抜けていく感覚や背後でさく裂する爆発音、背後から狙い撃ちされたときの銃声音もしっかりと再現できており、サウンド出力が原因のフレームレートの減少もまったく見られなかった。また、通路を走って近づいてくるBotの足音によって、敵の位置もほぼ100％把握することができた。ただし、自分の足音がマップ中で反響する音が、Live!と比べて明らかに少ないのが気になった。ニュースリリースで発表されているスペックによると、MX400のハードウェア・アクセラレート・チャンネルが、Live!より12本も多い48本となっているが、ベータ版ドライバを使っているせいか、逆に音のち密度がLive!より低いような印象を持った。

次にROGUE SPEARを試したが、このタイトルで注目したいのが、ドアを開けた時に空気の流れ（抵抗感）をサウンドで感じることができるかという点だ。しかし、残念ながらMX400ではそこまでのリアリティーを感じることができなかった。最初のミッションで、降りしきる雨の音と、博物館に入った瞬間に感じるあの緊迫感（サウンドエフェクト）の再現性もいまひとつであったことを付け加えておく。

最後にQUAKE Ⅲを試したが、このゲームはプレイヤーが集まって乱戦になると、個々のサウンドエフェクトが聞き取れないため、3Dサウンドの考察が難しいタイトルという印象があ



ESS Technology社のCanyon 3Dを搭載したMX400。接続インターフェースのいちばん上にある同軸端子によりS／PDIF出力をサポートしている

Audio InControl Toolsの設定画面を開くと、スピーカー数の設定や出力テストが行える。画面では英語表記になっているが、製品版には日本語対応のソフトウェアが付属する

る。そのため今回は、ゲーム用サウンドカードとしての要件を満たすかどうかという基準で評価してみた。UTと同様に、フレームレートへの影響はなく、多くのBotが出現して一斉に撃ち合ったとしても、残響音が鳴り続けるエラーなどもまったく無く、素直にプレイにのめり込むことができた。

三つのゲームをプレイした限りでは、Live!やMX300と比べて、MX400が優位となるポイントは少なかった。ただし、実売価格が8,000円台で、A3DとEAXの両APIをサポートしているというコストパフォーマンスは大変魅力的である。ゲーム向けサウンドカードを購入する際の、選択肢の一つに加えてみてはどうだろうか。

機能を絞って4,000円台の価格を実現した Sonic Impact S100

Sonic Impact S100(以下、S100)は、MX400の下位モデルに相当する製品で、店頭予想価格は4,280円と、MX400の半額に抑えられている。サウンドチップはESS TechnologyのAllegroを搭載しており、対応APIはDirectSound、DirectSound3D、A3D 1.0、EAX 1.0、I3DL2。MX400と比較すると、EAX 2.0に未対応であるほか、Sensaura Enviroment FXもサポートしていないが、ゲームをプレイするために最低限必要なAPIには対応している。また、DirectSound3Dのハードウェア・アクセラレート・チャンネル数がMX400の48本に対して、S100は16本しかない。

接続インターフェースについては、2チャンネルスピーカー接続用端子とヘッドホン接続用端子(Line Out)の二つが用意されているが、アンプ付きスピーカーをLine Outに接続すれば、最大四つのスピーカーをつないだ状態でゲームサウンドが楽しめる。また、ゲームポートについては、デジタルジョイスティックをサポートしていないため、ロジクールのWing Man EXTREME DIGITAL 3Dなどとの接続には注意が必要だ。

ドライバ(ベータ版を使用)のインストール方法は至ってシンプルで、MX400のようなタスクバーアイコンさえも表示されない。ここまでシンプルだと逆に好感さえ覚える。また、マニュアルに明記されている対応OSの中に、早々とWindows 2000が入っている(MX400は未サポート)ので、同OSでゲームをプレイする場合に使えそうだ。

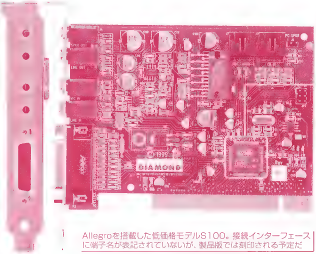
UNREAL TOURNAMENTでポジショニング効果をはっきり確認

MX400と同様に、UT、ROGUE SPEAR、QUAKE Ⅲの3本で動作テストを行った。UTを起動してまず驚いたのが、メニューを開いた時のクリック音がいつもと違うことだ。マウスカーソルを左上に持っていき、メニューをクリックすると、2スピーカー構成であるにもかかわらず、自分の真横(左)からクリック音が聞こえてくる。もちろんゲームプレイ中も、しっかりとポジショニング効果が確認でき、どちらの方向からBotが近づいて来るのかが、手に取るように分かる。フレームレートへの影響についても、もともとサウンドカードの動作環境として要求しているスペックが低いため、まったく問題ない。ほとんど負荷を感じさせない使用感で、ゲームが楽しめた。

ROGUE SPEARについてはMX400と同様に、これといった3Dサウンドの効果を感じることができなかった。そのため、Live!やAureal社のVORTEX SQ2500/1500(1999年12月号のTECHNICAL EDGEで紹介)と比べると、やや3Dサウンドの効果が不じゅうぶんである印象を持った。しかし、汎用的な用途を含めたサウンドカードとして評価すれば、特にマイナス要因となるものがないため、コストパフォーマンスの点から評価すればじゅうぶん及第点を与えることができるだろう。

最後にQUAKE Ⅲも試してみたが、ことさら特筆する点もなければ、問題点もないという印象を持った。MX400のテストの際もそうだったが、私自身がこのタイトルを苦手としている(Botと出会ったが最後、すぐに倒されてしまうという超初心者レベルである)ため、プレイ中に耳を澄まして相手の位置を探ろうとしても、残念ながら3Dサウンドの効果をじゅうぶん確認することができなかった。特に多くのBotが登場するステージでは、小さな足音や敵の気配が、周囲で響く爆音に消されてしまう。

S100の魅力を一言で表現すると、コストパフォーマンスの優れた軽快な動作が魅力のサウンドカードという評価に尽きる。さらに、Windows 2000上での動作をサポートしている点についても好感が持てる。ただし、ダイアモンド・マルチメディア・システムズに対しては、MX300の日本語ドライバの更新がほとんど行われていないなど、これまでの同社のサポート体制に対して、ヘビーユーザーからの厳しい指摘をBBS(掲示板)などで目にすることがある。今回のMX400、S100のリリースを機会に、サポート体制のさらなる強化を期待したいと思う。



Allegroを搭載した低価格モデルS100。接続インターフェースに端子名が表記されていないが、製品版では刻印される予定だ

■主な仕様

製品名	Monster Sound MX400	Sonic Impact S100
サウンドチップ	Canyon 3D	Allegro
DirectSound再生数	64	16
DirectSound3D再生数	48	16
対応API	DirectSound3D、A3D 1.0、EAX 1.0/2.0など	DirectSound3D、A3D 1.0、EAX 1.0など
4チャンネル出力	○	○
S/PDIF出力	○(AC-3出力)	×
S/PDIF入力	×	×
添付ソフト	SoftDVD	なし
対応OS	Windows 95/98/NT 4.0、DOS	Windows 95/98/NT 4.0/2000、DOS
店頭予想価格	8,800円	4,280円
問い合わせ先	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ TEL 03-5695-8401	
URL	http://www.diamondmm.co.jp/	

SECRET FILE #00069

THE WHEEL OF TIME

メーカー：ソースネクスト

空飛ぶ魔女に大変身

Ter'Angrealというアイテムを利用することによって、さまざまな能力を使える主人公Elayna。しかし、怪物を倒すほどの力がありながら、どうして空を飛べないのか。そんな矛盾を解決しよう。プレイ中に@キーを押すとコンソール画面が出現する。画面には@が打ち込まれているので、削除した後、"fly"と入力してEnterキーを押すと、自由に空中を飛び回れるようになる。ただし、敵の攻撃は受けるので、"god"を入力して無敵になっておこう。このほかにも"ghost"で壁抜けできたり、"playersonly"で時間を止めることもできる。UNREALエンジンを搭載しているだけあり、チートもUNREAL系のゲームとほぼ同じだ。

"fly"を使うと空を飛ぶことができる。操作は、マウスで行きたい方向を向いた後、Wキーで前進するだけだ。ただし、モンスターの飛び道具に攻撃されやすいので気を付けよう

THE WHEEL OF TIMEのチートコマンド一覧

god	不死身
allammo	すべての武器を装備
ghost	壁抜けできるようになる
fly	空中移動できるようになる
walk	歩行モードに戻す
behindview 1	後方からの視点にする
behindview 0	通常視点に戻る
playersonly	時間停止のon/off
invisible 1	敵から見えなくなる
invisible 0	敵に見えるようになる
killpawns	すべてのモンスターを殺す

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00070

QUAKE Ⅲ ARENA

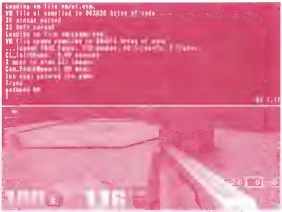
メーカー：P&A

マルチプレイで無敵になる!?

QUAKE Ⅲ ARENAの無敵モードはマルチプレイ専用だ。しかも、自分がホストになった時しか有効にならない。残念ながら、シングルプレイではチートが使えないようになっている。ただし、マルチプレイでチートを有効にし、Botを出現させることで、擬似的なシングルプレイを楽しむことができるので試してみよう。MULTIPLAYERを選んだら、全角/半角キーを押してコンソール画面を出現させ、"/devmap マップ名"(/devmapとマップ名の間は半角スペース)でマップを呼び出し、立ち上げよう。ここでまた、コンソール画面を表示させ"/god"と入力すれば無敵になる。

QUAKE Ⅲ ARENAのチートコマンド一覧

/god	不死身になる
/give all	すべての武器を出現させる
/give アイテム名	アイテムを出現させる



全角/半角キーを押してコンソールを出現させ、/godとタイプすれば不死身になる

アイテム名一覧

allammo
armor
battle suit
bfg10k
flight
gauntlet
grappling hook
grenade launcher
haste
health
invisibility
lightning gun
machinegun
medkit
personal teleporter
plasma gun
quad damage
railgun
regeneration
rocket launcher
shotgun

SECRET FILE #00071

SLAVE ZERO

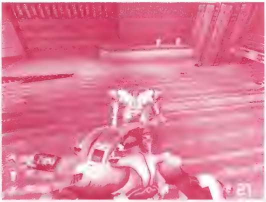
メーカー：ズー

無敵と同等の効果を発揮する“無視モード”

戦闘ゲームにありがちな無敵モードは発見できなかったが、敵がこちらを無視するようになれば、効果は同じだ。Tキーでチャットモードを表示して“/weezie”とタイプしよう。敵のロボットや戦車、ヘリが攻撃してこなくなる。無視モードといっても、敵はプレイヤーを認識するようなので、さしずめ“敵味方識別信号誤動作モード”といったところだ。ちなみに、歩兵だけはごまかせないため、こちらをしつこく攻撃してくるが、雑魚なので相手にしなくていいだろう。

SLAVE ZEROのチートコマンド一覧

/goodies	武器をアップグレードする
/i win	ミッションを勝利して終了
/big ass	ゲームの強制終了
/onass	視点を固定したままキャラクターの位置をずらす
/ouch	キャラクター自身にダメージを与える
/wilcox	キャラクターがけいれんする
/3prong	グラフィックの影を消す
/weezie	敵兵器がプレイヤーを攻撃しなくなる
/mission ミッション名	指定したミッションに移動する



"/weezie"と入力すると敵が無視するようになる。これを使えば、敵兵器の姿をじっくり観察することも可能だ

"/onass"を使うと、キャラクターの位置がずれて道路の下に潜り込むことができる。うまく使えば、敵をやり過ごすことも可能だ

ミッション名一覧

m00_intro
m00_startup
m**_#
(**は01から15まで、#はaからcまでを入力)
multi_4_cornars
multi_arena
multi_boxofun
multi_complex
multi_delta_fab
multi_grudgematch
multi_houseofchan
multi_junction
multi_slayerton
multi_streets
multi_the_tower
multi_tunnels

SECRET FILE #00072

HEAVY GEAR II

メーカー：サイバーフロント

好きなミッションから開始できる

好きなミッションをすぐに開始できる、ミッションスキップのコマンドを紹介しよう。;キーを押してコンソール画面を出現させ、“set mission”とタイプすれば、現在のミッションが成功終了するのだ。この調子でミッションを次々にキャンセルしていけば、やりたいミッションまで簡単に進むことができる。また、コンソール画面“set camti”とタイプすれば無敵の装甲を装備することも可能だ。

HEAVY GEAR IIのチートコマンド一覧

set camti	無敵モード
set mission	ミッションの成功終了

;キーでコンソールを表示させ、コマンドをタイプした後、Enterキーを押せばチートが有効になる。画面の"set camti"は無敵になるコマンドだ

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q 古い機種を使っており、CPUが遅いため、ゲームがうまく動作しません。低予算でゲームを快適にプレイできるようにアップグレードしたいのですが、良い方法があったら教えてください。（東京都・山本健一）

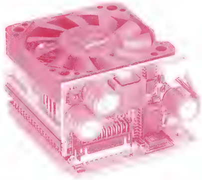
A "CPUが遅い"となると、Pentium 133MHz～166MHzクラスのマシンではないかと推察します。このクラスのCPUを搭載したマシンは、Socket5またはSocket7のマザーボードが使われています。こうしたマシンをCPU以外のシステム環境そのままでパワーアップするとなると、CPUアクセラレーターを使う方法が手軽です。お勧めの安価なCPUアクセラレーターとして、メルコの「HK6-MD366-V2SS」があります。K6-2 366MHzを搭載しており、まずまずの性能ながら、1万4,500円と非常に安価です。Socket5／7のいずれのマザーボードでも利用できます。

また、CPUアクセラレーターに交換するのではなく、CPUそのものを別の物に変更するという手もあります。まず、比較的新しいSocket7マザーボード（チップセットでいうとIntel 440VX／HXクラス）ならば、ベースクロック設定は66MHzが上限でも5倍または5.5倍まで倍率設定が可能なものがあります。これならばベースクロック66MHzのCPUであるK6-2 300／333／366MHzなどに交換して使えます。このクラスのCPUは現在あまり店頭で見掛けませんが、根気よく探すか中古CPUを購入すれば5,000円以下でパワーアップできるでしょう。

Socket5のマザーボードの場合、交換用のCPUとしてIDTのWinChipシリーズやC6シリーズなどが使えるのですが、上限が200MHz台なのでパワー不足の上、現在はほとんど入手不可能です。また、いわゆる"下駄"と呼ばれている、CPUの電圧や倍率を制御するアダプターを使うことで、Socket7用の新しいCPUを使うことも可能です。

このほか、思い切ってマザーボードごと交換するという手もあります。現時点でもまだ、Socket7でSIMMスロットを持つマザーボードは販売されていますのでメモリーの流用が可能です。マザーボードは1万円以下で入手でき、5,000円前後で購入できるK6-2 400MHzあたりを使うことで、ローコストなアップグレードができます。

（角田一美）



メルコのCPUアクセラレーター、「HK6-MD366-V2SS」。AMDのK6-2 366MHzを内蔵している。旧式のパソコンのCPUと交換することで、ゲームタイトルを快適に楽しむことができる（メルコホームページ http://www.melcoinc.co.jp）

Q フライトシミュレーターに挑戦しようかと思っています。ジョイスティックやスロットル、ペダルなどはそろえた方が良いでしょうか。ちなみに、サイドワインダー フォース フィードバック プロの購入を検討していますがいかがでしょうか？（大阪府・雷蔵）

A フライトシミュレーターに、ジョイスティック、スロットル、ペダルの3点セットが必須といわれるゆえんは、微妙な操作ができないとデリケートな航空機を自在に操れないからです。キーボードのみでは、ぎくしゃくした動きしかできません。ジョイスティックだけでもぜひ用意されることをお勧めします。

さて、購入を検討されている、サイドワインダー フォース フィードバック プロ（以下FF-PRO）は、ジョイスティック型ながら、前述の3点セットのすべての機能を1台で実現できる仕様になっています。ただ、ボタン数に限りがあるので、「FALCON 4.0」や「F/A-18」などの操作の複雑なタイトルをプレイする場合はボタンが足りないため、キーボードと併用する必要があるでしょう。

FF-PROは、ただつなぐだけでは本来の効果を発揮しません。サイドワインダー・ゲームプロファイラという付属ユーティリティーを使い、それぞれのボタンにキーボードのどのキーを割り当てるかを設定しなければなりません。ちなみに、視点変更、兵装発射、兵装切り替え、チャフ／フレア、ターゲット切り替え、フラップは頻繁に使うので、FF-PROのボタンに割り当てておくといいでしょう。

そのほか、デザインに力を入れているThrustmaster社の製品や、動作に定評のあるCH Products社の製品などもお勧めです。　（Warren大尉）

マイクロソフトのジョイスティック「サイドワインダー フォース フィードバック プロ」。ゲームが対応していれば、フォースフィードバック効果で戦闘機の振動などを体感できる

Thrustmaster社
http://www.thrustmaster.com/
CH Prducts社
http://www.chproducts.com/

Q ホームページ上でマップやスキンなど、あらゆるゲームの追加データを良く見掛けますが、実際に使ったことはありません。入手先と導入方法を教えてください。　（群馬県・松村篤史）

A 3Dアクションゲーム編

3Dアクション系のゲームでは、メーカーに限らず、ユーザーが作成したさまざまなマップがホームページで配布されています。ここでは、「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)を例にマップの導入方法を紹介していきます。

念のために触れておきますが、UTには、Tournamentモードで使用されるもの以外にも、たくさんのマップが収録されています。メインメニューのGameからStart Practice Sessionを選択すると、その時点でインストールされているすべてのマップでプレイできるようになります。この操作で開いたウインドウで、マップやゲームタイプ、ゲームルール、Botの数などの詳細な設定を行うことができ、Map Listボタンを利用すると、どのマップを巡回するのかを設定することも可能です。

さて、新たなマップの導入方法ですが、まずは、UNREALITY Defining the Unreal Scene(http://www.unreality.org/map_reviews.asp)やNALI CITY(http://www.planetunreal.com/nalicity/)、UNREALFILES.COM(http://www.unrealfiles.com/index.php)といったホームページから、マップデータをダウンロードしておきます。Rating(評価点)を参考にマップを選べば、つまらないマップは避けられるでしょう。

マップデータはたいていzip形式で圧縮してあり、中はマップのファイルと、それに関するドキュメントの二つのファイルで構成されています。解凍したら、UTがインストールされているフォルダの中のMapsフォルダにコピーするだけです。先に書いたPractice Sessionに新しいマップが表示されていますので、選択すれば遊べるようになります。

最後にもう一つ。マップなどをダウンロードするときには、最新のパッチの有無も確認しておきましょう。2月上旬の時点では、Ver.405bというパッチが公開されています。ネットワークでの対戦におけるバグフィックスや、細かな新要素の追加などが行われているので、ぜひ導入しておきましょう。

（稲垣宗彦）

GameメニューからStart Practice Sessionを選択すると、このウインドウが開く。マップの巡回から詳細なルール、新たなミューテーターの追加など、さまざまな条件を設定することが可能だ

UNREALITYで紹介されているDeathmatch用マップの中でも、評価の高いRaiden。石造りの神殿のような建物の入り組んだ舞台になっている。UTの持つ表現力の中でも最も特徴的な"水"を効果的に用い、幻想的な雰囲気を醸し出している

A フライトシミュレーター編

フライトシミュレーターには、豊富なスキンやミッションファイルが用意されています。「USAF」を例に導入方法を紹介しましょう。LIMECH'S JANE'S SITE(http://www.limech.com/sims/usaf/)のホームページには、「USAF」で使用可能な機体のスキンが大量に公開されています。海外ではこういった、個人で作ったスキンの配布が盛んで、JSDF(航空自衛隊)仕様のF-4やF-15などのスキンもあります。

まず、ダウンロードしたデータはzip形式などで圧縮されているので、解凍する必要があります。解凍すると、bmpとtag形式のファイルが現れるので、USAFをインストールしたフォルダの中にある対応する航空機の名前の付いたフォルダを開きます。この中のテクスチャーフォルダにコピーすれば完了です。

例えば、筆者の場合c:¥USAF¥resource¥3Dobjects¥controllable_aircraft¥f16cのフォルダにコピーしました。最後のf16cの個所が、対応航空機によって変わるので注意してください。

ただ、面倒なのが配布されているファイルの名前と、もともとのファイルの名前が違う場合です。そんな時は、"機種名_h0.bmp"を"機種名_h1.bmp"と変更する必要があります。むろん、これらのデータは標準のデータを上書きしますので、バックアップを忘れないようにしましょう。ちなみに、USAFの再インストールを行えば元に戻るので、特に心配する必要はありません。

また、同じホームページから、ミッションファイルもダウンロードできます。これもほとんどがユーザーによる投稿作品で、ユニークなミッションが豊富にあります。インストール方法は、解凍すると現れる、pmsファイルを、USAFをインストールしたフォルダの中の¥Resource¥Missions¥Umeにコピーするだけです。ゲームを起動したら、シングルミッションを選択し、表示された画面のALLをクリックすれば、コピーしたミッションが選べるようになります。

（Warren大尉）

海外のホームページには、豊富なスキンがアップされている。なんと、画面のようなJSDF(航空自衛隊)仕様のスキンも用意されている

疑問、質問は編集部まで電子メール(information@play-online.com)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
DE	ダークアイズムービー
DELTA FORCE2	DELTA FORCE 2
DEMOLITIONRACER	DEMOLITION RACER
FS2000	Microsoft Flight Simulator 2000 フライトパターン／リプレイファイル
FUSHIGIDUNGEON	不思議のダンジョン 風来のシレン ～月影村の怪物～
GABRIEL KNIGHT 3	GABRIEL KNIGHT 3 BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED
JETBOAT	JETBOAT：SUPERCHAMPS
MESSIAH	MESSIAH
NBA LIVE 2000	NBA ライブ 2000
NFK	NFK：SANTA'S GONE POSTAL
ODN	ODN接続サインアップキット
PBA BOWLING2	PBA TOUR BOWLING 2
PROBULLRIDING	PROFESSIONAL BULL RIDER
THIEF2	THIEF Ⅱ：THE METAL AGE
TIBERIAN SUN	COMMAND＆CONQUER：TIBERIAN SUN
URU	蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン＆ミッション モジュール
WARSHIP	鋼鉄の咆哮 ～ウォーシップコマンダー～

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

3Dアクションアドベンチャー THIEF II : THE METAL AGE

盗賊となって隠密活動を行う3Dアクションアドベンチャーの続編。デモ版のミッションでは、通りを抜けて“MECHANIST TOWER”へ潜入し、MECHANIST SCHEMATICS(機械図表)を盗み出さなければならない。さらに、召し使いや貴族を殺さずに、街で800ゴールドに値する貴重品を盗んでくるのだ。だれにも見つからないように行動する緊張感を、実際に体験してほしい。

インストール方法
①付録CD-ROMのTHIEF2フォルダに収録されている[DEMO1.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「CONTROLS」→「CUSTOMIZE CONTROLS...」で変更可能です。

Escキー	メニュー表示
マウス左クリック	武器の使用
1キー	剣を取り出す
Bキー	剣で防御
2キー	こん棒を取り出す
3~9キー	弓矢の選択
マウス右クリック	アイテムの使用
F1~F9	アイテム選択
Spaceキー	ジャンプ
↑/Wキー	前に走る
Sキー	前に歩く
↓/Xキー	後退する

←/Aキー	左回転
→/Dキー	右回転
Zキー	左並行移動
Cキー	右並行移動
Qキー	左に身を傾ける
Eキー	右に身を傾ける
Fキー	かがむ
Mキー	マップ表示
Oキー	ミッションの目的を表示
F11キー	クイックセーブ
F12キー	クイックロード

3Dアクション MESSIAH

マシンスペックに応じた美しいグラフィックの描画が可能な3Dアクション。主人公となる赤ちゃん天使ボブは、個性豊かな敵キャラクターに憑依することができる。こっそりと敵の背後からCtrlキーで飛び移り、そのキャラクター独自の能力を活用しよう。

インストール方法
①付録CD-ROMのMESSIAHフォルダに収録されている[MESSIAH2.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「CONTROL SETUP」で変更可能です。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左回転
→キー	右回転
Zキー	左並行移動
Xキー	右平行移動
Ctrlキー	羽ばたく/ジャンプ
Backspaceキー	(憑依時にキャラクターから)離脱する
マウス左クリック Spaceキー	戦闘態勢/銃器発射
Enterキー	適切な行動をとる

Insertキー	這う/かがむ
CapsLockキー	後方を見る
Pキー	ポーズ
Escキー	メニュー表示
テンキー+	周囲確認/(Copsに憑依時)スナイパーモード
テンキー−	周囲確認 スナイパーモードの解除
マウス右ドラッグ	(マウスを動かして)3人称視点で周囲確認
F2キー	セーブ
F3キー	ロード
右Shift+Tキー	ヘルプ表示

スポーツ NBA ライブ 2000

本作には、アメリカのプロバスケットリーグ“NBA”のチームと所属選手が、そのまま実名で登場。操作キーを設定すれば、アウリープパスやシュート中のパスなど、高度なテクニックも自在に使える。リプレイ機能も用意されているので、見事なシュート場面は何度も見直すことが可能だ。

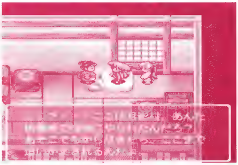
インストール方法
1 付録CD-ROMのNBA LIVE 2000フォルダに収録されている[README RTF]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、コントローラ設定画面の「コンフィグ」で変更可能です。

矢印キー	選手の移動
右Shiftキー	ジャンプ/シュート
Ctrl Altキー	操作する選手の切り替え
Ctrl/Altキー+矢印キー	近い選手へパス
Escキー	ポーズ

ダンジョンRPG 不思議のダンジョン風来のシレン ~月影村の怪物~

プレイするたびにダンジョンの地形などが変化する「不思議のダンジョン」シリーズ。シリーズ初のWindows版となるのが本作だ。有料登録(1,500円)をすれば、製品版と同様にゲーム全編を楽しめるようになる。登録方法の詳細については、インストール後にヘルプファイルを参照してほしい。



インストール方法
1 付録CD-ROMのFUSHIG DUNGEONフォルダに収録されている[SHN101 DL EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

矢印キー	矢印方向へ移動
Shift+矢印キー	高速移動
Ctrl+矢印キー	方向転換
Spaceキー	攻撃/会話

Enterキー	メニュー表示
Deleteキー	高速休憩
Shiftキー	キャンセル
Tabキー	矢を撃つ

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

アドベンチャー GABRIEL KNIGHT 3：BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

ニューオリンズで古本屋を営みつつ、探偵としても活躍するGabriel Knightが主人公の推理アドベンチャー。この体験版では、Gabrielのパートナーであるグレイス・ナキムラ（Grace Nakimura）となってなぞ解きに挑む。ほぼすべての操作をマウスだけで行えるので、推理に集中してゲームが進められる。

インストール方法

①付録CD-ROMのGABRIEL KNIGHT 3フォルダに収録されている[GABE3DEM.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

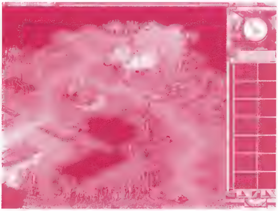
初期設定の操作方法を説明します。

※マウス左ボタンをドラッグしながらマウスを動かしても、視点移動できます。

マウス右クリック	メニューアイコン表示
マウス左クリック	行動アイコン表示／移動
矢印キー	視点移動

リアルタイム戦略シミュレーション COMMAND&CONQUER：TIBERIAN SUN

リアルタイム戦略シミュレーションの元祖とも言うべき「コマンド＆コンカー」シリーズの最新作。細かく描かれたグラフィックが見ものだ。また、形状と動きがタイプ別で異なる各種ユニットは、バランスよく性能が振り分けられており、戦闘に緊迫感を持たせている。



インストール方法

①付録CD-ROMのTIBERIAN SUNフォルダに収録されている[TS DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	ユニット選択／移動／攻撃
マウス右クリック	選択ユニットのキャンセル／（ドラッグしながらマウスを動かすとマップのスクロール）
Escキー	メニュー表示

その他収録ソフトのインストール方法

ダークアイズムービー

①付録CD-ROMのDEフォルダに収録されている[DARKEYES2000.MPG]をダブルクリックしてください。

DELTA FORCE 2

①付録CD-ROMのDELTA FORCE2フォルダに収録されている[DF2DEMO1.EXE]をダブルクリックしてください。

DEMOLITION RACER

①付録CD-ROMのDEMOLITIONRACERフォルダに収録されている[DRDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

Microsoft Flight Simulator 2000
フライトパターン／リプレイファイル

①付録CD-ROMのFS2000フォルダ内にあるすべてのファイルを、「Microsoft Flight Simulator 2000」をインストールしたフォルダ内にあるPILOTSフォルダの中へコピーしてください。

<フライトパターンファイル>

②ゲームを起動して、「フライト」メニューの「フライトプランナー」から、「PlayOnline～」と頭に名前の付いたファイルを選択してください。選択したエリアのフライトがすぐに楽しめます。

<リプレイファイル>

②ゲームを起動して、「オプション」メニューの「フライトビデオ」から、「PlayOnline～」と頭に名前の付いたファイルを選択してください。選択したエリアのリプレイが再生されます。

※Microsoft Flight Simulator 2000製品版を持っている方のみ使用できます。
※p.060～065の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

JETBOAT：SUPERCHAMPS

①付録CD-ROMのJETBOATフォルダに収録されている[JETBOAT-DEMO-V01.EXE]をダブルクリックしてください。

NFK：SANTA'S GONE POSTAL

①付録CD-ROMのNFKフォルダに収録されている[NFKSANTA-DEMO-V01.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODN SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

PBA TOUR BOWLING 2

①付録CD-ROMのPBA BOWLING2フォルダに収録されている[PBABOWLING2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

PROFESSIONAL BULL RIDER

①付録CD-ROMのPROBULLRIDINGフォルダに収録されている[PBRDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

蒼きウル コンバットフライトシミュレータ
プレーン＆ミッション モジュール

①付録CD-ROMのURUフォルダに収録されている[README.WRI]を参照の上、インストール・実行してください。

※この体験版をプレイするためには、「Combat Flight Simulator」の製品版がインストールされている必要があります。
※p.096、097の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

鋼鉄の咆哮 ～ウォーシップコマンダー～

①付録CD-ROMのWARSHIPフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。[PBRDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online MAC館

「QUAKE Ⅲ ARENA」はMacユーザーにぜひプレイしてもらいたいタイトルの一つだ。Windows版に遅れること2ヵ月、ようやくMac版が発売されたので、Mac版固有の情報を中心に紹介していく。 文／nao

第14回 Mac版QUAKE Ⅲ ARENA

Mac版QUAKE Ⅲ ARENAを快適にプレイするための設定を大公開

マウスやビデオカードなどの最適な設定

世界中に中毒者を生み出すほど、大人気となった「QUAKE」シリーズ。その最新作となる「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)のMac版は、Windows版と遜色ない出来だ。今回は、インストール時の注意点から、マルチプレイに役立つポイントまで詳しく紹介していく。

さて、まずはインストール。Mac版もWindows版と同じく、ミニマムインストールとマキシマムインストールのどちらかを選択することができる。主な違いは、占有するハードディスクの容量の差だ。ミニマムインストールで37MB、マキシマムインストールでは490MBの容量が必要となる。ちなみに、マキシマムインストールの場合、CD-ROMを入れなくてもプレイ可能となっている。これはMac版固有の特徴でもある。ただし、1枚のCD-ROMを2台のMacにインストールしても対戦はできない。同じCDキーが同一ネット上に存在すると片方がアクセスできないようになっているのだ。インストールが完了すると、CDキーを入力する画面が立ち上がるので、CD-ROMのケースに記載されているCDキーを入力しよう。

さて、次にマウスの設定を行おう。記事執筆に使用したVer.1.11及び1.15bは、「Input Sprocket J1-1.7.2」に対応していなかった。そのため、Windows用のUSB対応ホイールマウスを活用するには、「USB Overdrive」などのユーティリティーが必要となる(1999年11月号に利用方法を紹介しているので、参考にしてほしい)。ホイールマウスを使う時の利点はなんといっても、ホイールの上下の回転に、武器の切り替えを割り当てられることだ。画面1がUSB Over drive側の設定画面、画面2がQUAKE Ⅲ側の設定画面である。USB Over driveの設定ができたら、画面2でprev weaponやnext wea ponをマウスのホイールを使って切り換えられるように指定しよう。

PLAYER SETTINGで自分のハンドルネームを入力したら、次はSYSTEM SETUP(画面3)で快適にプレイできるよう、マシンのスペックに合う設定を行おう。CPUやビデオカードのパフォーマンスに応じて、グラフィックのクオリティーを変更していくのだ。クオリティーを上げるほど、画面の描き換えに時間がかかり、それだけプレイ時にタイムラグが生じる。快適に動作する範囲でなるべく細かい設定にしよう。プレイが快適にできるかどうか試す方法として、フレームレートを比較すると良い。~キーを押し、コンソール画面を出して、timedemo 1と入力した後、もう一度demo demo0001と入力すると計測が実行できる。デモを再生させ、終了した時にコンソール画面に表示されているfps(フレームレートの値)をチェックしよう。このfpsの値が、30〜40であれば快適にプレイできるはずだ。筆者のB&W G3 PowerMac 450では、表1のような結果だった。

設定を終了したら、マウスやグラフィック、サウンドの状態をシングルプレイで確認してみることをお勧めする。

QUAKE Ⅲでは豊富なマップを使った個性豊かなBotとの対戦がだいご味である。最後にはXearoという強力なBotと戦うことになるのだ。

実際にマルチプレイを行う

インターネット上のQUAKE Ⅲサーバーを見つけるためには、ゲームに内蔵されたサーバー検索機能を使用する(画面4)。また、これ以外にフリーのサーバー検索ツール「GameRanger」(http://www.gameranger.com/)(画面5)でもサーバーを探すことができる。サーバーに接続できたらマルチプレイを存分に楽しもう(画面6)。

また、ネットワークゲームに接続するだけでなく、自分でサーバーを立ち上げることも可能だ。QUAKE Ⅲを起動した後、"MULTIPLAYER"の中のdedicatedの項目をInternetにして"CREATE"を押し、マップを選べば良い。ちなみに、サーバーの名前は、いったん設定すれば、自動的に保存される。

最後に、Mac版QUAKE Ⅲは、Windows版と完全な互換性があることを付け加えておく。Windows版で作られたデモを完全に再生でき、Windows版用の追加マップもそのまま使うことができる。

Mac版QUAKE Ⅲ ARENAパッチ情報

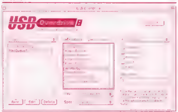
すでにMac版のパッチ(Ver.1.15b)が出ている。しかし、これはWindows版用の最新パッチに追い付いていない。また、インターネット上の多くのサーバーは初期バージョン(Ver.1.11)ベースなので、変更してしまうと、初期バージョンのサーバーにつながらない可能性が出てくるので注意しよう。

ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake3/mac/beta/MacPointBeta.bin

表1 クオリティー別に測定したfpsの値

クオリティー	fps（フレームレート）
High Quality	21.4
Normal	32.8
Fast	38.8
Fastest	46.0
Custom（画面3の設定）	33.2(44.5)

画面1



USB Overdriveの設定画面。このソフトをインストールするとQUAKE ⅢでUSB対応ホイールマウスが使えるようになる

画面2

SETUPの中のCONTROLSの画面。ここでキーボードのキーやマウスボタンへの割り当てを行う

画面3

SETUPの中のSYSTEM SETUPの画面。ここでは、グラフィックのクオリティーやサウンドの質を設定することができる

画面4

MULTIPLAYERの中のServersでInternetを選び、REFRESHを押すとQUAKE Ⅲサーバーがリスト形式で表示される

画面5

GameRangerのサーバー検索画面。このツールは「UNREAL TOURNAMENT」など、多数のゲームにも対応している

画面6

ネットワーク対戦中の画面。High Quality設定時の画面は非常に美しい。白黒でしかお見せできないのが残念だ

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

まだ、テレホーダイに加入していないのですが、連日連夜、明け方近くまで「QUAKE Ⅲ ARENA」のマルチプレイに没頭！ 周りの友人たちから「本当にやばい」とか「やめた方がいい」などと言われています。本当にやばいのでしょうか？ 分かったところで“やめられない、止まらない”ですよね？（大田区・山田　剛）

そうですよ！ 人生は短いのだから、好きなことをどんどんやった方がいいと思います。でも、テレホーダイには加入しておいた方がいいですよ。それと、健康を害さない程度の睡眠もとっておくべきです。眠くなったら、すぐに寝ちゃいましょう。とはいっても、マルチプレイの興奮がさめずに、なかなか寝付けなかったりすることもあるんですよね。（K児）

おなかに赤ん坊がいる時は「EVERQUEST」にはまっていられましたが、生まれてからは大騒ぎでプレイできず、アカウント削除しました、う……。最近、「Age of EmpiresⅡ：The Age of kings」にはまり始めていて、抱っこしたままできないかと考え中（笑）。おんぶ帯を使っても、あまり長時間はできないし（肩も凝る）。あ〜、いつになったら思う存分できるんだ〜！（山口県・高橋由佳里）

無事に出産も終わったようで、おめでとうございます。現実の生活がいちばん大切ですから、うまく折り合いを付けてゲームライフを送ってください。将来は、お子さんと一緒にゲームを楽しめるといいですね。（ま）

ゲームがとても好きで、30歳になってもいまだにやめられません。しかも、嫁さんと子供2人います。（福岡県・副島憲悟）

私も結構な年齢ですが、やめられません。たぶん、100歳（そこまで長生きするとは思えませんが……）になってもやめられないでしょう。今よりもさらにプレイ時間が長くなっているかもしれませんが、ぼけ防止に役立ってくれることでしょう。また、家族一緒になってゲームをプレイできるとすれば、すてきなことだと思います。私が以前「EVERQUEST」で知り合った48歳のアメリカ人男性は、25歳の息子と一緒にプレイしていました。「息子の方がレベルが高くて、いつも助けられているよ」とぼやいていましたが（笑）。ちょっとうらやましかったです。（Y-min）

『Play Online』は、日本で唯一の大人のパソコンゲーム雑誌だと思う。（大阪府・丸尾保夫）

“大人の雑誌”と言っていただくのは、うれしいです。私たちの雑誌は、大人だけを読者対象としているわけではありませんが、“大人が読むのに堪え得る誌面作り”というのは心掛けているつもりです。やはり、通勤・通学の電車の中でも堂々と読んでもらいたいですし、女性（彼女とかね）に見せても恥ずかしくないものを作りたいと思っています。しかしながら、パソコンゲームは大人だけの楽しみではないので、年齢の低いプレイヤーの方にも、ぜひ弊誌を読んでいただきたいですね。（ヤナギ）

Network Game of the Yearを受賞した「HALF-LIFE」のMOD特集をしてほしい。また、以前にPlay OnlineでHALF-LIFE用MOD「COLD ICE」のサーバーを立て、最近はたまに「QUAKE Ⅲ ARENA」のサーバーが立っているようですが、Play Onlineのゲームサーバーで正式にサービスを行ってほしいと思います。（茨城県・田丸剛）

HALF-LIFEのMOD特集は、個人的にぜひやりたいですね。編集長が許可しないでしょうが（^^; COLD ICEのサーバーを立てていたのは1999年の8〜9月ごろでしたが、よく覚えていらっしゃいますね。2000年1月上旬には、気まぐれでQUAKE Ⅲ ARENAや「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」のサーバーを立てていましたが、いずれはホームページ上で告知したりして、もっとしっかりしたサービスを提供できるようにしたいと考えています。近々、ホームページのリニューアルを含めて、ゲーム仲間の交流の場を用意したいと思いますので、Play Onlineのホームページ（http://www.play-online.com/）にご注目下さい。（坂之上）

神業伝授共同組合

HYPERSPACE JUMPを発動して、戦場の中心から脱出を図るMOTHERSHIP。大量のRUsを消費するので、あくまで緊急用と割り切ろう。時間稼ぎには有効な手段だ

「HOMEWORLD」のテクニック。MOTHERSHIPなどが攻撃された場合に、HYPERSPACE JUMPをしている間は敵の攻撃を受けないことを利用して、一時的に戦闘を避けることができる。しかし、HYPERSPACE JUMPの出現地点に敵のユニットがいた場合、出現するユニットが破壊されてしまうので注意。逆に、敵のユニットが現れる場所に自分のユニットを割り込ませれば、たとえMOTHERSHIPであろうとも簡単に撃沈することができる。

（千葉県・立川智明）

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

Player's Suggestion

3Dシューティングが大好きです。先日、「MOTYR」というゲームを買いました。デモ版が面白かったので、楽しみにしていたのですが……、いざプレイしようとすると、動きません。コピー防止用のプロテクトがシビア過ぎて、正規のCD-ROMでも引っ掛かってしまうのです。CD-ROMドライブのメーカーに問い合わせたところ、「一部の特殊なフォーマットのCD-ROMで不具合があるのは、よく聞きます」との答えでした。厳重すぎるプロテクトも考えものですね。（三重県・KEI）

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤー側からの提案を募集します。

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

Reader's Review

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

プレイヤー言いたい放題

高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直なご意見をお寄せください。

主に昼間にプレイするので、いつも外国人と遊んでいます。言葉の壁は思ったより高く、連携プレイをやろうとしても、なかなかうまくいきません。でも、時々「Cool」と言われたりすると、感動します。頭にくるのは、少しでもPingが悪いといきなりKickされることです。回線が切れたのかと再接続を試みると、「Don't come lagger!」の声が。Kickする前にひとこと言ってくれ!　（群馬県・石川信和）

じわじわと襲ってくる緊張感で、本当に特殊部隊の一員になったような気分になってくる。マルチプレイでチーム戦を体験してみたいけど、足手まといにならないか、心配だ。普通の3Dシューティングと違って、単純でないところが良くもあり、悪くもあり。　（長野県・川端善彦）

RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR

おれはやっぱり、ストーキングで後ろからズドン!とやるのが好き。スナイパーも、ひきょうっぽくて、結構好きだけどね。　（福岡県・藤井健）

初めてマルチプレイをした時のこと、いきなり目の前のドアが開いたので反射的に銃を撃ったら、味方でした。撃たれた人、ごめんなさい。もっと精進してから参加するようにします（^^;。　（徳島県・木島陽憲）

「RAINBOW SIX」ファンの間では、MOD制作が盛んです。そのおかげで、さまざまな銃器を扱うことができて、ガンマニアとしてはうれしいばかりです。　（千葉県・高野徹）

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。
●Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings　●QUAKE Ⅲ ARENA

自慢ショット

「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」で、TRANINGのDouble Kill Houseをやっていた時。上で仲間と敵の銃撃戦の音が聞こえてきたので、援護に向かうと、そこには天井に敵が張り付いていました。……え？ その敵は仲間との戦闘ですでに死んでいたのですが、マップが忍者屋敷っぽかったので、なんだか違うゲームをやってる錯覚を起こしました。このゲームは、ネットワークでの協力プレイが非常に面白いです。これからのゲームも対戦ばかりでなく、協力プレイも充実させていってくれれば、個人的にはうれしいのですが。
（KAW）

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

3Dのゲームでは、死体などがおかしな位置に倒れているのをしばしば見掛けますが、こんなのは初めて見ました。服装が迷彩服なのも、いかにも忍者といった感じですね

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第3回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

戦いの修羅と呼ばれた男：すご過ぎる度★★★★

いくら面白いゲームでも、何度もプレイしていれば自然と飽きてしまうもの。そんなとき、「DIABLO」ではアイテム探しなどの、自分なりの楽しみ方を見つけるわけ。私がはまっていたのは、デュエルと呼ばれるプレイヤー同士の決闘。強そうな相手を見つけては、けんかを売りまくっていたの。そんな私の前に現れた男、やつの名はシュラ。私が手塩にかけて育てたぺかたろーをあっさりと倒し、あまりの弱さにあきれ返って、超強力なアイテムまで恵んでくれる始末。悔しさのあまり、Fire Ball使いの別キャラで再び戦いを挑んだの。けれど、彼は「これでじゅうぶん」と言わんばかりに、レベル25のWARRIORにキャラチェンジ。「絶対泣かせてやるから!」と意気込んではみたものの、Fire Ballを撃ち込む間もなく、連続攻撃を受けて即死。もしかしてチーター？と疑ったけど、正真正銘のノーチート。よくよく話を聞けば、レベル48ROGUEを瞬殺した経験を持つという。「勝てるわけないじゃん」という訳で、その強さにほれ込んだ私は、早速弟子入りしたわ。いつか寝首をかく日を夢見てね。

文／PEKA-TARO

ライター募集のお知らせ

Play Online編集部では、ゲームの攻略記事やレビュー記事、ゲームに関連するハード・ソフトの評価記事を書いていただくライターの方を募集しております。われこそはと思われる方は、ご連絡先、得意なゲームジャンル、書いてみたい原稿の内容などを明記して、右記の電子メールアドレスまでご連絡ください。応募はプロ・アマは問いませんが、平日に行われる編集部での打ち合わせにおいでいただける方に限ります。皆さまからのご応募をお待ちしております!

スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。

〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F　Play Online編集部　○○○○係
または　information@play-online.com
なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

ファーストインビテーション

私が最初にハマったゲーム

Zenji Nishikawa

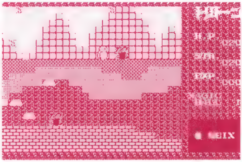
西川 善司の場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、ゲーム攻略だけにとどまらず、ハードウェアの評価やコンピューターミュージックの分野で古くから活躍する西川善司氏に、ゲーム観を変えるきっかけとなった数々のゲームの話を聞かせてもらった。

私とザインソフトとの出会い

つまらないゲームのことを“くそゲー”などと呼ぶが、「金返せ、こんちくしょう」と叫んでしまうタイトルもあれば、妙に愛着がわいてしまうものもある。私の主観ではあるが、後者に当てはまる数々の珍作を世に送り出していたのが、今は亡きザインソフトというソフトハウスである。

ところで、ザインソフトは初めから“くそゲーメーカー”だったわけではない。まだ高校生だった私が初めて購入したザインソフトのゲームは、X1用の「MAX01G」という、「ロードランナー」の類似ゲームだった。そのころのパソコンはロードランナーが動くかどうかで評価が左右されたので、この手の製品は非常に多かった。パッケージにはオールマシン語のうたい文句が自慢げに書かれており、実際にその動作は極めて高速だった。私のザインソフトに対する第一印象は、むしろ良かったと言える。



地下深くに閉じ込められた人々を助け出し、島に平和を取り戻すために、主人公のトリトーンが冒険に旅立っていく。剣とジャンプを駆使するアクション性が特徴だった

8ビットパソコンが主流だったころのザインソフトの作品は、良質なものが多かった。初期の有名作品としては、「トリトーン」「未来」などがある。トリトーンはサイドビュータイプのアクションRPGで、“剣で敵を斬ってやっつける”という、本当の意味でのアクション性を取り入れたのが斬新（ざんしん）だった。“未来”はアクションRPGにシューティングと格闘の要素を取り入れた意欲作で、当時のパソコンでは困難だった全方向スクロール処理を実現するなど、技術的にもクオリティーの高い作品だったと記憶している。

人生を狂わせた ネットワークRPGの快感

そんなザインソフトも、開発陣やスタッフの入れ替えがあったのだろうか、社名ロゴを幾度となく変え、珍作の発表が目立つようになる。次第に、私を含めたザインソフトのファンは、ゲームの完成度以外の部分に魅力を見いだしていくことになる。

例えば、ピンぼけな出来のマニュアルは、私を毎回楽しませてくれた。SFアクション「DIOS」の場合は、マニュアルを開くと、始めのページにエピローグという章があった。「いきなり終わってどーする?」というつっこみを入れざるを得ないのであるが、書かれている内容は序章そのものであった。

また、ゲームのグラフィックはへぼへぼなのに、パッケージイラストやデザインは非常におしゃれで秀逸なのが、最後期の特徴だった。やや高めの価格設定も高級感を醸し出すのに一役買っており、ゲームをプレイせずにパッケージを並べて眺めるだけ、というファンもいたほどだ。なぜパッケージのデザイナーをゲームにも起用しなかったのかは、今もって“ザインのなぞ”として語り継がれている。

さらに、独特な世界観や舞台設定も、私のお楽しみの一つであった。学園もののアドベンチャー「アルフェイム」は、敵の少年の野望が“高校の進学クラスの生徒を支配して、世界を征服する”というもの。その発想のスケールが小さいのか大きいのか、分からないのであるが、これを阻止せんと真剣に立ち向かう主人公も相当とんちんかんな野郎である。

長年、ザインソフトの作品の数々と付き合っていくうちに、私には独特の“笑いのツボ”というものが形成され、みんながつまらないと放り出すゲームを、次第に好き好んでプレイするようになってしまった。図らずも、くそゲーハンターとなってしまった私としては、今のような良質なゲームがあふれる状況は少々寂しい。しかし、海外ソフトの中にはまだまだ逸材が隠れ潜んでいると聞く。私の目は現在、“世界”に向けられているのだ。

主人公が通う高校で起こった自殺事件をきっかけに、おかしな出来事が次々と起こっていくアルフェイム。大げさなコンセプトがプレイヤーの失笑を買った

画像協力：PC88ゲームライブラリ
(http://www9.big.or.jp/~y-romi/)

ネクストインビテーション これに期待！

BLACK&WHITE

「ポピュラス」以来のPeter Molyneux氏の作品のファンの私としては、やはりこのタイトルが気になって仕方がない。Bullfrog Productions社を離れてからの、彼の最初の作品となるだけに、各方面からも熱い視線が送られているようだ。

ポピュラスのころからの、神が人々を導いていくという設定を今回も踏襲している。プレイヤーが操るシャーマンを通して、民衆に個性を与えていくという独特な世界観に期待したい

PROFILE

西川善司
(有[illegible]コンゲームまで、オールラウ[illegible]のシンセ好きで[illegible]る。ゲ[illegible]OF EM[illegible]レスは、http://www.z-z-z.gr.jp/zenji/。

10分で覚えられる

ネットワークゲーマーのための英会話

文　菅原有香

第21回 Age of Empires II特有の表現を使おう

ネットワークゲームの中で、根強い人気を誇るリアルタイム戦略シミュレーション。その中でも、現在、世界中で最も盛んにマルチプレイが楽しまれているゲームといえば、文句無しに「Age of Empires II:The Age of Kings」の名が挙がるだろう。今回は、このゲームのマルチプレイで使われる独自の略語や表現を紹介していく。

日本語専用のMSN Gaming Zone(以下、Zone)ロビーが設置され、手軽にマルチプレイが楽しめるようになった「Age of Empires II:The Age of Kings」(以下、AoK)。AoKで海外のプレイヤーと遊ぶには、英語版のZoneでプレイするのがいちばん手っ取り早い。テレホーダイの時間帯に訪れると、人気のあるルームは“FULL”(満員)の文字がなかなか消えることが無いほどだ。最初は、そこそこの人数が集まっているルームを選んで挑戦してみよう。なお、リアルタイム戦略シミュレーションの一般的な用語については、本誌2月号での当コーナーを、Zoneのマナーについては本誌3月号の当コーナーを、ぜひ参照されたい。

Zoneのゲームルームに入ったら、各ゲームのInfoボタンをクリックして、好みのゲームタイプを探そう。Infoには、希望するゲームルールとプレイヤーの条件が書かれている。そのメッセージの例を、以下に紹介する。自分がホストとなる際の参考にしてもいいだろう。

●Infoメッセージ文章例

mature players, no red ping	熟練プレイヤー向き、PINGが赤（PING値が悪い）の人お断り
3V3 No rookies good ping plz	3対3、初心者お断り、PING値のいい人歓迎
Veterans low resources	ベテラン向け、資源少なめでスタート
rookies only plz	初心者オンリーでお願いします
newbies or slow learners	初心者、覚えるのが遅い人向き
Beginner Room	初心者用ルーム
only green	PINGが緑表示の人のみ
Red=boot	PINGが赤表示の人は追い出します（Boot：単語／略語集参照）
no attack until castle age	城主の時代になるまで攻撃禁止
Attack after all Imperial	全員が帝王の時代になってから攻撃すること
No Rushing	ラッシュ戦法（単語／略語集参照）禁止

Rdy?

It was fun

GLA

●会話例1

Kelley: Hi all!
ケリー:こんにちは、みなさん!
Midas: welcome Kelley
マイダス:ようこそケリー
Bill: Hi
ビル:やぁ
Kelley: newbie okay?
ケリー:初心者なんだけど、いいですか?
Bill: sure I'm a rookie too =)
ビル:もちろん、僕も初心者なんだ (^^)
Midas: I'm not :P lol
マイダス:僕は違うけどね(笑)

メモ:lol=laugh out loud。爆笑という意味の略語

Bill: hehe btw we need one more ppl?
ビル:あはは。ところで、もう1人必要じゃない?
Midas: np we can play us vs com
マイダス:これでいいさ、僕たち対コンピューターでできる
Kelley: okay
ケリー:分かったわ
Midas: everyone set your cd plz
マイダス:CD-ROMはセットしておいてくれよ

メモ:意外とやってしまうミスがCD-ROMの入れ忘れ。さあプレイしよう、という段階になって「ごめん、CDまだ入れてない」となると、みんなのやる気を削いでしまう。先に準備をしておくこと

●会話例2

Josh: Help! Help ahhh
ジョシュ:助けて! 助けて、あぁ
Dyke: bah don't just say help say who is attacking you plz
ダイク:もう、ただ助けてって言うなよ。だれが君を攻撃してるのか言ってくれ
Dyke: relax
ダイク:落ち着けって
Dyke: Don't be like a rookie
ダイク:初心者じゃないんだからさ
Josh: OK red attacking me with pikemen
ジョシュ:うん、赤プレイヤーが僕を槍兵で攻撃してる
Dyke: where? At your base?
ダイク:どこで? 君の本拠地でか?
Josh: yeah!
ジョシュ:そうなんだよ!
Dyke: damn too far... okay I attack red base to stop
ダイク:参ったな、遠過ぎる……。よし、おれは赤プレイヤーの拠点を攻撃して食い止めるよ
Josh: ahh thanks!
ジョシュ:わー、ありがと!

●単語/略語集

Launch?	ゲームを立ち上げようか?	参加者全員が各自のマシンにCD-ROMを入れて起動しなければ、マルチプレイのゲームは始まらない。相手によって多少時間がかかることもあるが、急かさずに、「自分は準備ができているけど、君はどう?」という姿勢でルームメンバーに聞いてみよう
Rdy?(ready?)	準備できたかい?	上の別な言い方。相手を思いやるような形で準備を促すのは、失礼に当たらない。“GOGO”などは失礼な言い方なので厳禁
GLA	=Good Luck All	ゲーム開始時にも声を掛けよう。「みんな頑張ろうね」といった意味合いを持つ
HF	=Have Fun	GLAのほかに、この略語もお勧め。「楽しいゲームをしようね」という意味で、よく使われる
It was fun	楽しかったよ	ゲーム後の感想。とても楽しかったなら“It was great fun”となる
Boot	追い出す	ルームのホストが、その場にふさわしくないメンバーを除外すること。Kickと同じ意味。“追い出される”は“got booted”となる
Reboot	コンピュータの再起動	上と似てはいても、こちらはコンピュータの再起動のこと。プレイ中にマシンの不調が生じて“sorry, need reboot brb(ごめん、再起動しなきゃ。すぐ戻る)”などと言われることがよくある
Quitter	突然ゲームを降りる人	何の予告も無しにゲームを抜けたり、負けそうになると勝手にゲームを抜けてしまう人。激しく嫌われる。ゲームInfoにもよく“NO QUITTERS!”と書かれている
Taunt	挑発ワード集	Game tauntのこと。AoKでは、ホットキーを押すと、相手を挑発するメッセージ(登録されたもの)が送られる。うまく使うと効果的だが、使い過ぎは嫌われる
Eco	=economy	経済のこと。AoKでは、ゲーム序盤で資源や経済を整備することが重要になってくるので、よく使われる言葉だ。ユニット名では“cavalier(騎兵)”を“cav”などと略したり、長い単語を頭の3、4字だけに短縮したりすることが多い
Rush	ラッシュ戦法	リアルタイム戦略シミュレーションで有効とされる戦法。有用なユニットを大量生産して、相手の防御体勢が整う前に攻め込む短期決戦法。AoKではラッシュは行いにくくなっているが、まったくできないわけではない

Play Online

4
APRIL
No.022

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
電話03(3499)5487（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3499)5482（広告）
発行日：2000年4月1日（毎月1回1日発行）

編集長：長尾真樹

デスク：坂之上延隆

編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／弥富久和

アートディレクター：登勢子

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／PC WORKS／ティーヘッドデザイン事務所／小野小町

表紙デザイン：佐伯　誠

写真：大澤　誠／神田喜和／株式会社ディー

広告担当：市原　孝／原田のぞみ

販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二

制作：中村寛文

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright ©2000 DigiCube Co., Ltd.

編集後記

■昨年の暮れは、ビールをちょっと飲んだだけで酔ってしまい、「俺もうだめだな」と思っていたが、2000年になって“何かにかこつけて酒が飲みたい”と思えるまで復活した。アルコール依存症へまっしぐらの予感もするので、インターネットでアルコール依存症診断テストなるものを受けてみたが、正常飲酒群に属することが判明。ということで、しばらく気にせず飲みます。（長尾）

■最近、実銃をモデルにした武器が登場するゲームにはまっており、その影響でエアガンを大量に買っている。「HALF-LIFE」に登場するGLOCK34、「SOLDIER OF FORTUNE」に登場するDESERT EAGLE .50AE、「DELTA FORCE 2」に登場するMK23 USSOCOMなど、ガンコレクションは10丁以上になった。ということで、5月号ではゲーム中に登場する銃をテーマにした特別企画記事を予定しています。ガンマニアの方で、お勧めゲームタイトルがありましたら、ぜひ教えてください。（坂之上）

■ある雑誌の編集後記に、「知人の結婚披露宴に出席したら、新婦の友人が“モーニング娘。”のLOVEマシーンを替え歌で歌い出し、聴いている方が恥ずかしかった」と記してあった。それを読んだのは、私と一緒に酒を飲んでいた友人が、「おれもう帰る。結婚式で踊るLOVEマシーンの振り付けを練習しないといけないから」などと言い放ち、さっさと切り上げた日の直後である。あの曲はいまだに旬なんですか？（ヤナギ）

■編集部の周りにはラーメン屋さんがたくさんあって、われわれも食事の際に利用する機会が多くあります。雑誌やテレビで紹介されて有名になった店もあり、一種のラーメン激戦区となっているのですが、そこから離れた場所にもう1軒、お昼時は常に満席となっている店があります。ある寒い雨の日に、並んでいる客も少ないだろうとのぞいてみたところ、ビルの奥まった所に、震えながら順番を待つ人の長い行列が……。そんな絶品のラーメンが味わえる店なのでしょうか？ 今のところ、不明です。（ま）

■前から気になっていた映画『鬼畜大宴会』をついに観ることができた。予想以上に面白かった。タイトルからして強烈だが、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』を観て“あんまり怖くなかったな～”と思った人には、ぜひ観てほしい。あれよりも、人間が狂気へ至る過程をストレートに描いているので、かなり不快になれることを保証する。やっぱり怖いのは魔女とか幽霊とかじゃなくて人間だよなぁとつくづく思った。近ごろの物騒なニュースを聞いてもそう感じる。（K児）

■iモード向けコンテンツの充実が気になる。ニュースや小説が読めるほか、いろいろなジャンルの情報を無料で入手できるメールマガジンなどなど、なんでもありだ。ネット上の膨大なホームページもiモードへの対応が進んでいるし、iモード版検索エンジンなんてのも用意されている。ゲームも、今のところ、クイズやすごろくといったものがメインだが、大手ゲームメーカーが続々と参入表明していて、ドラクエのコンテンツを使ったものの登場も予定されているという。これは買うしかないか！？（Y-min）

■2週間ほど前ブラウザーボードを購入した。早速、スケジュールや誕生日などを入力し「私の誕生日は日曜日だ！」と喜んでいたが、結局誕生日は編集部で迎えることとなった。世の中不景気といわれる今、日曜日の誕生日を編集部で迎えることができる私は幸せもの？？？ でも、編集部のみんながおめでとうと言ってくれた。ありがとう。（toseko）

Play Onlineホームページ

URL　http://www.play-online.com/

ネットワークゲーマーのための掲示板、ゲームメーカーへのリンクなどを用意した、ネットワークゲームコミュニティーです。一度ご覧ください。

Play Online 5月号予告（3月24日発売）

特集1　最新マルチプレイ対応ゲーム高密度攻略

3Dシューティング「DAIKATANA」、アクションRPG「NOX」、フライトシミュレーター「Flight Simulator 2000」、レーシング「RALLY MASTERS」を徹底的に攻略し、初心者から上級者まで満足できる濃密な情報を掲載する。

そのほか、「DIABLO II」の開発状況、MSが発表するゲームコントローラーと新作ゲームの速報、立体眼鏡4製品のレビューとお勧め3Dゲームの紹介など、全パソコンゲームファン必見の最新情報をお届けする。

広告索引／広告企業URL

表2見開き	NTTコミュニケーションズ	http://www.ocn.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	NTT移動通信網株式会社	http://www.nttdocomo.co.jp/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006,007	アイドス・インタラクティブ	http://www.eidos.co.jp/
p.008,009,016	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	http://www.japan.ea.com/
p.010	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
p.011	メディアクエスト＜㈱マイピック＞	http://www.mediaquest.co.jp/
p.012	スクウェア	http://www.square.co.jp/
p.013	ネクステック	http://www.seganextech.co.jp/
p.014,015	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
ポスター	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
ポスター	ガイナックス	http://www.gainax.co.jp/
p.129	オーバートップ	http://www.messesanoh.co.jp/

デルタフォース２
¥8,800
レインボウシックス
ローグスピア
¥8,800
スペックオプス２
¥8,800
シャドウマン
¥6,800
HOMEWORLD
¥7,800
トゥームレイダー３
For Macintosh
¥7,800（日本語版）
トゥームレイダー：
ラスト レベレーション
¥8,800（日本語版）
¥7,800（英語版）
ソウルリーバー
¥8,800（日本語版）
レブナント
¥8,800（日本語版）
QUAKE III ARENA
¥6,800（Windows版）
¥6,800（Macintosh版）
オススメがありすぎるのも困りもの
SWAT3
クロース・クォーターズ・バトル
¥7,800
ヘビーギア２
¥8,800（完全日本語版）
NASCAR レーシング３
¥6,800
coming soon
大刀～DAIKATANA
¥8,800（日本語版）
¥7,800（英語版）
out now
ルービック ゲームズ
2000
¥4,980
FRANKER 2.0
¥8,800
ファイティング・スティール
¥8,800（完全日本語版）
ヨーロピアンエアウォー
¥8,800（完全日本語版）
レイルロードタイクーンII
¥8,800（完全日本語版）
インペリアリズムII
¥8,800（完全日本語版）
GP500
¥7,800
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
エクスクルーシブ・ディストリビューション（販売元）：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL：03-5272-8955 / FAX：03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

Play Online 4 2000
株式会社デジキューブ
2000年4月1日発行　毎月1回1日発行　第3巻第4号通巻22号　1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道　編集人／横田洋文　編集長／長尾真樹　〒150-0012　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487(編集部)　電話03-3444-5765(営業)　電話03-3499-5481(広告)

T1117893040989

Printed in Japan　凸版印刷株式会社
©2000 DigiCube Co., Ltd.
雑誌17893-4　定価:980円 本体933円

scanned & edited
by kitsunebi